マンガの基礎デッサン
キャラ・
背景編
林 晃 (Go office)

マンガの基礎デッサン

キャラ・背景編

林 晃（Go office）

How To Draw manga

1 楽しんでキャラを描こう

ラクガキの時でも、首や肩まで意識して描きましょう。ウエストショットくらいまで描き慣れていると、衣装を描くことにも慣れるので自然なスキルアップにつながります。

ウエストショット

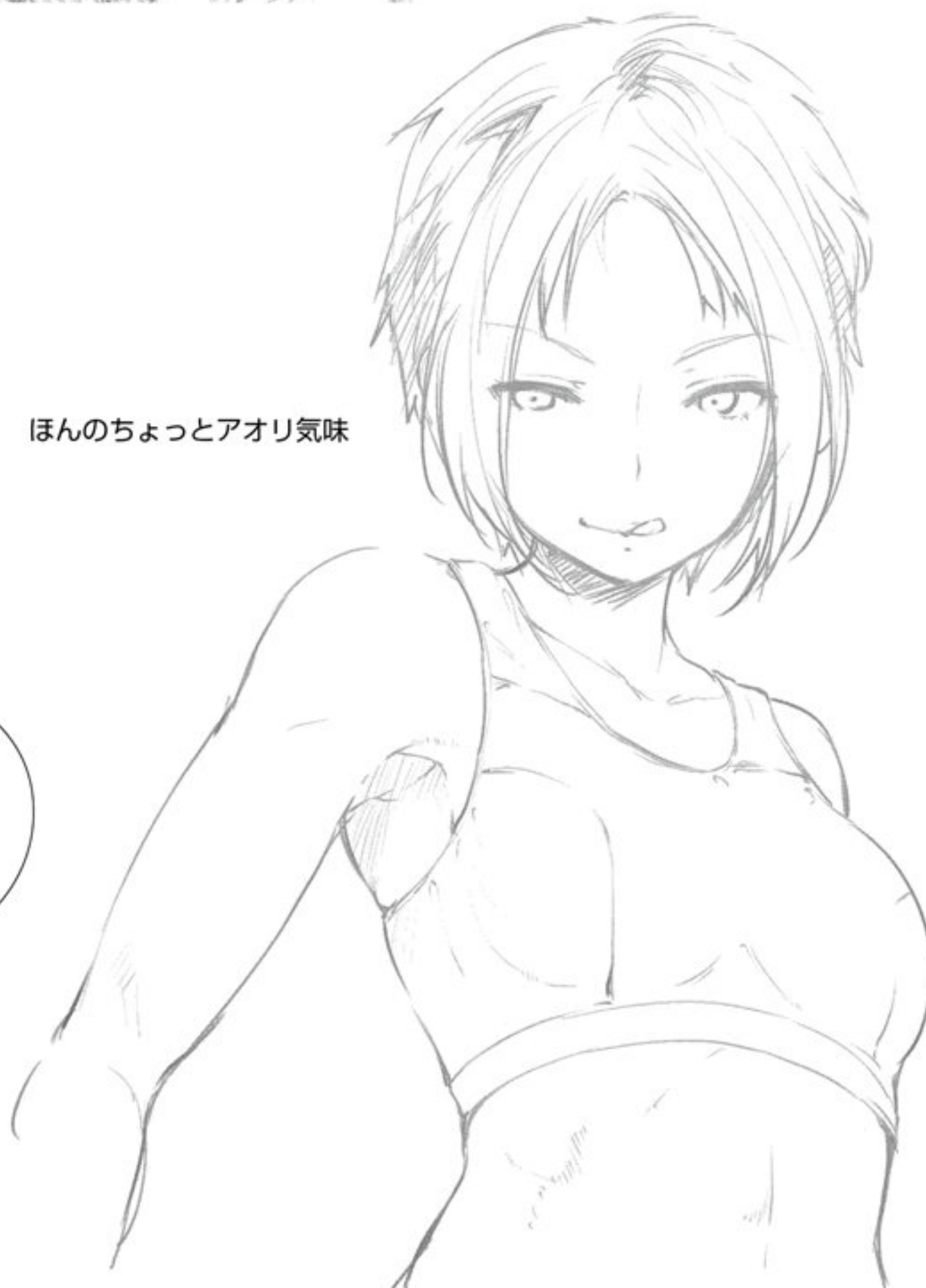
ウエストショット

バストショット。肩までタイプ。

バストショット。胸もとまでタイプ。

バストショット・
アオリ
ニーショット
全身ショット
（フルショット）

動きのあるキャラを描こう

キャラに動きを出しましょう。バストショットでも、
目線、動き、アングルでハッとさせるものになります。

アオリ
全身＋動き
フカン
なにげない立ちポーズ
にも「ひねり」が入る
と動きが生まれます。

2 写真を撮って背景を描こう

イラストはちょっとした背景でグレードアップします。
背景は、最初から想像で描けるものではありません。プロでも「参考写真」や資料を利用して描く人が多いのです。

「正面」背景

正面からとらえた背景を描きましょう。それだけでキャラの後ろに空間が生まれます。

キャラのみ

レンガ塀といってもいろいろなレンガ塀があります。組み方や質感などを参考にしましょう。

後ろにレンガ塀を描き込みます。

写真を参考にしながら、自分のイメージや好みを優先して描きましょう。

背景によって、屋内か屋外かがはっきりします。それだけでもイメージががらりと変わります。

写真にはいろんな「ネタ」が隠れています。部分や効果など、描きたいイラストのイメージに応じて利用しましょう。

◎ キャラのポーズやカーテンの位置は写真と違います。めくれたカーテンの表現や部屋、逆光の感じなど写真を参考にしました。

コントラストを落として、キャラと背景を光の中に溶け込ませるように見せる演出。

コントラストを強調したもの。インパクトのあるものになります。

参考：写真を反転させたもの。

なお、写真はレンズの影響でモノのタテヨコが水平・垂直に撮れていないことも多いです。作画では、タテヨコのラインが水平・垂直・平行になるように補正して描きます。

奥行きのある背景

廊下や道路などは遠近感がはっきりします。なぞって描く「トレス」や、１点透視図法を利用して描きます。

キャラ絵。テーマは「友達のうちにやってきました」。
…背景が入っていないこの状態では、全然それらしさがありません。

撮ってきた写真

写真を資料として、見ながら描いたもの（1点透視図法を利用しています）。

キャラと背景を別々に描いて、背景を切り抜いてキャラの後ろに貼ってもOKです。

背景はキャラにかくれる部分を考慮して描きましょう。

キャラの後ろに背景を入れたもの。「友達のうちにやってきた」というテーマが、これならわかります。

グレー処理

目次

第2章 写真を見て背景を描こう 89

第3章 テーマ別 画面のつくり方 143

本書のねらい

それっぽさこそが大切！　キャラを引き立てるために描くのが背景です

キャラがうまく描けると嬉しいものです。
普通はそこまででおわりにしていても、あと一歩、キャラの後ろに「背景みたいなもの」をちょっと入れてみると、画面の雰囲気がガラッと変わって、絵の存在感そのものが変わる。そんな経験をしたことはありませんか？　塀や木、窓枠やカーテンなどの簡単なものでも、キャラの後ろに絵が入ることで作品は「もっとすごく見えるもの」になります。

「背景は何を描いたらいいかわからない」
「まよっちゃう」「どう描いたらいいかわからない」「ふだん読んでるマンガのような、ものすごい背景でなければならないんじゃないか？」「背景って、パースでしょ？」「パースってわからないんだ」「めんどくさい」
…いつのまにか、「背景は重荷になる」ネガティブな情報のせいで苦痛な思いばかりがふくらんで、せっかくキャラが描けても、もっとよくなる可能性を自分で否定してしまう…。それって、とても残念なことです。

背景は写真を見て描いてもOKなのです（イメージに合わせて、自分で撮ります）。
むしろ、プロ作家こそ「取材」といって作品の舞台になる場所の写真を撮って描くのが当たり前なのです。
写真をなぞって描くトレスでもOK。
パースがわからなければ、パースなんて使わなくてもOK。よく「パースが狂ってる」という指摘もありますが、狂っていて何が悪いのでしょうか？　自分のマンガ、自分のイラスト作品です。マンガのスタジオの「アシスタント／社員」として、「しっかりしたパースで描くことが責務」の場合や「建築物の設計図制作の現場」などは「パースは絶対」です。しかしそうではなく、趣味で描いているなら最初からしっかりとしたパースがとれなくても当たり前。むしろ、大切なのは自分の作品のムードや「それらしさ」です。

「それっぽさ」こそが大切で、キャラを引き立てるために描くのが背景です。
その技法として、トレスや、スケッチ、そしてパース技法などがあるだけで、何でもパースを考えて描く必要もなければ、何も見ないで頭で考え、無から生み出さなければならないものでもないのです。「こんな感じでキャラにここにいて欲しい」…という思いこそが作画上達の原点なのです。

本書は、

1章でキャラの描き方…人気アニメーター、森田和明氏による作画手順や、インパクトのあるキャラポーズ作画の技法

2章では、撮ってきた写真を使って描く、簡単な背景の作画テクニック

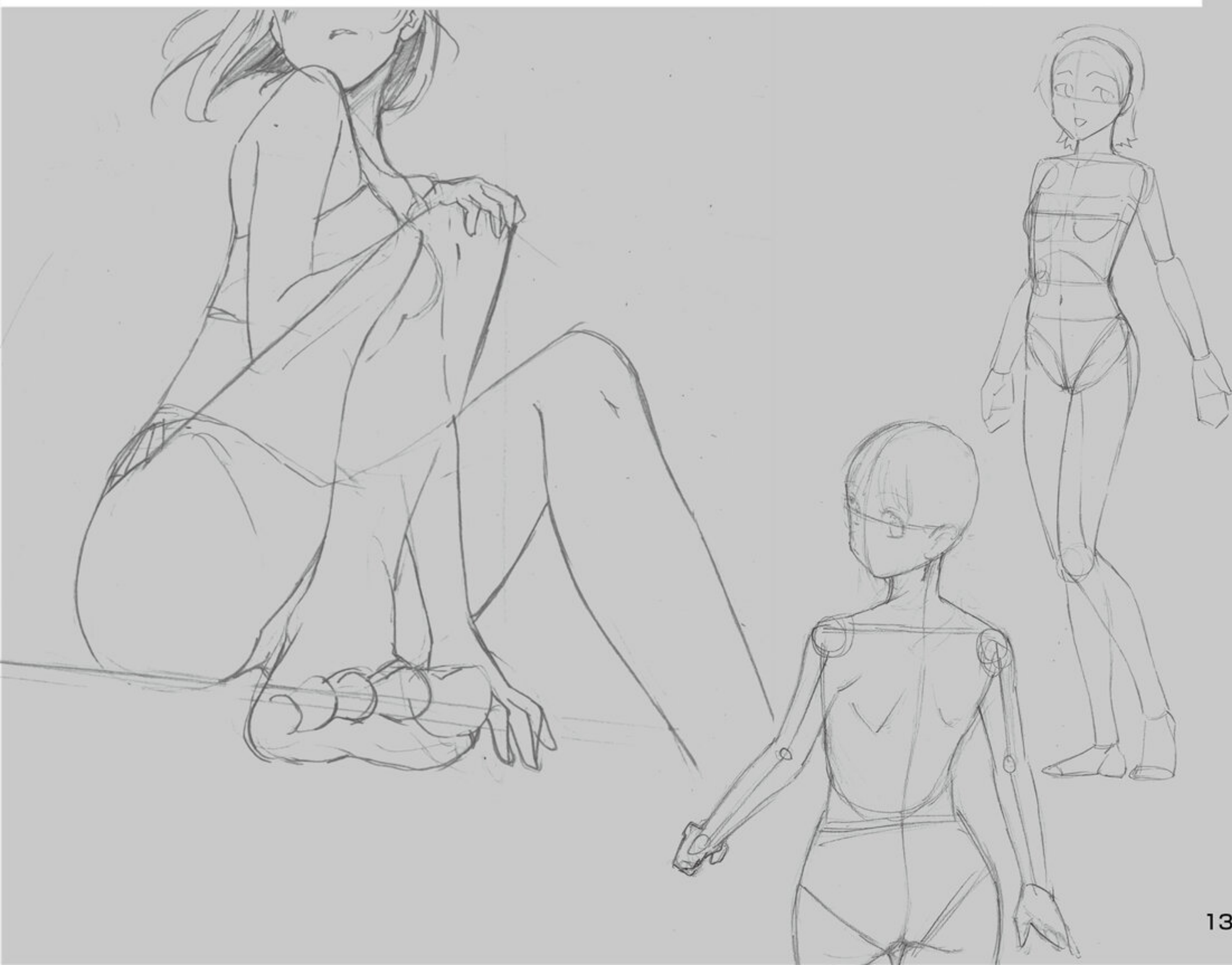
3章で、作品づくりでの「テーマやモチーフ」を見すえた、画面づくりの実践テクニックを紹介しています。

ほんのちょっと背景を描いてみて、昨日までとはひと味違う自分の画面に出会う。
本書をそのきっかけにして頂ければ幸いです。

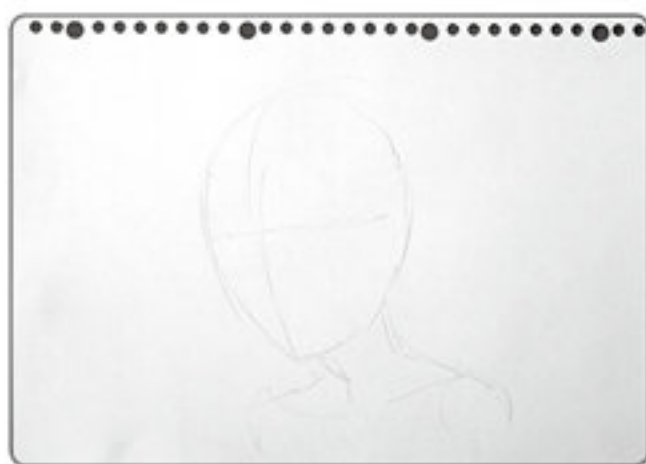
どんなスゴイ背景だって、まずは「とりあえず描いてみる」のが出発！

※本書の作例の多くはエンピツかシャープペンシルによって描かれていますが、印刷物のため、実際のエンピツの濃さや線とは異なる場合があります。
※著作権のあるプロの写真作品などは個人の練習の範囲で見て描くことはOKですが、無断でトレスしたものなどを不用意に公開することは著作権侵害になるので避けましょう。

キャラの描き方

人気プロ作家 森田和明の作画レポート

顔の作画手順

アニメーター、作画監督、キャラデザイナーとして活躍されている森田和明氏の作画の現場。デッサンと同時に、「美しく生きた線を描く」スタンスを、その作画から学びましょう。

用紙サイズ…A4

1. アタリを描く
ごく薄い線で、キャラの向きやポーズのイメージを描きます。

2. ラフデザイン（下描き）
キャラのイメージをデザインします。

3. 線を整える
アウトラインをはっきり描いていきます。

4. 仕上げ
細部を描き込みます。

森田和明（もりたかずあき）

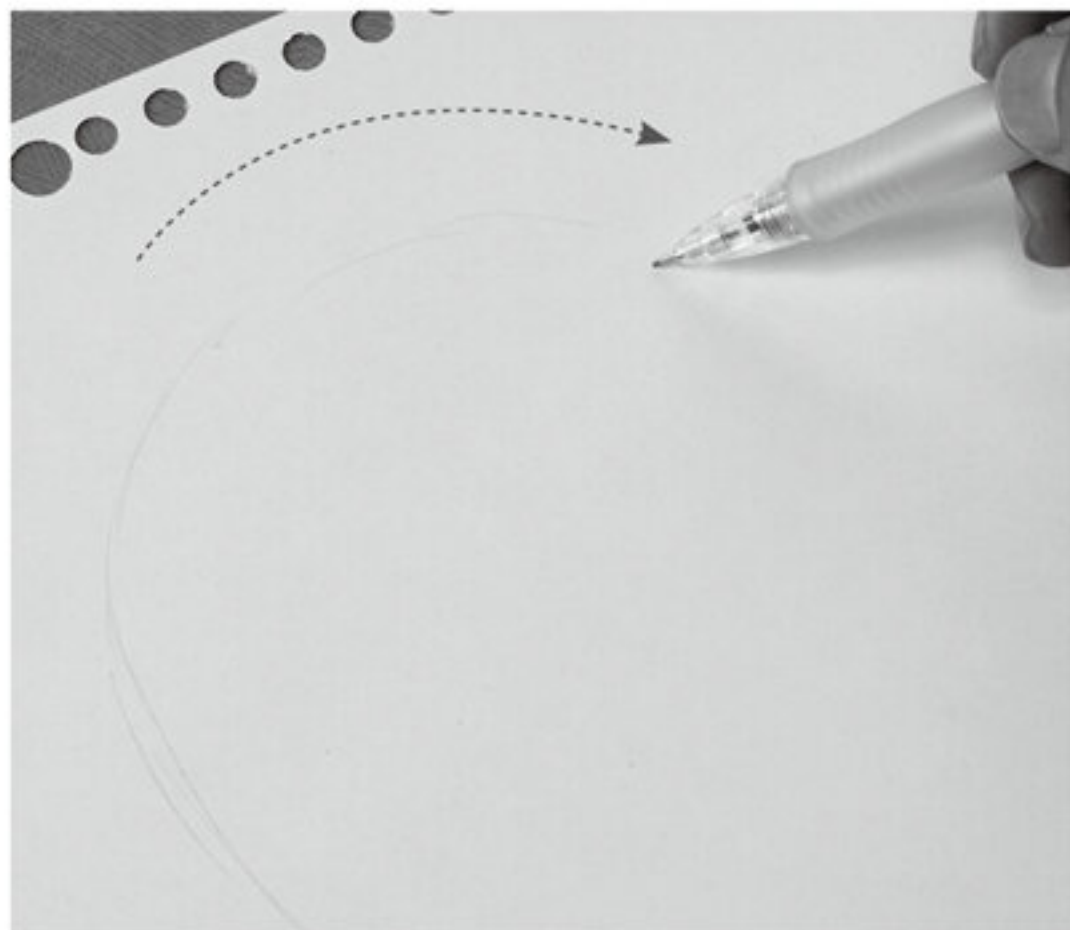
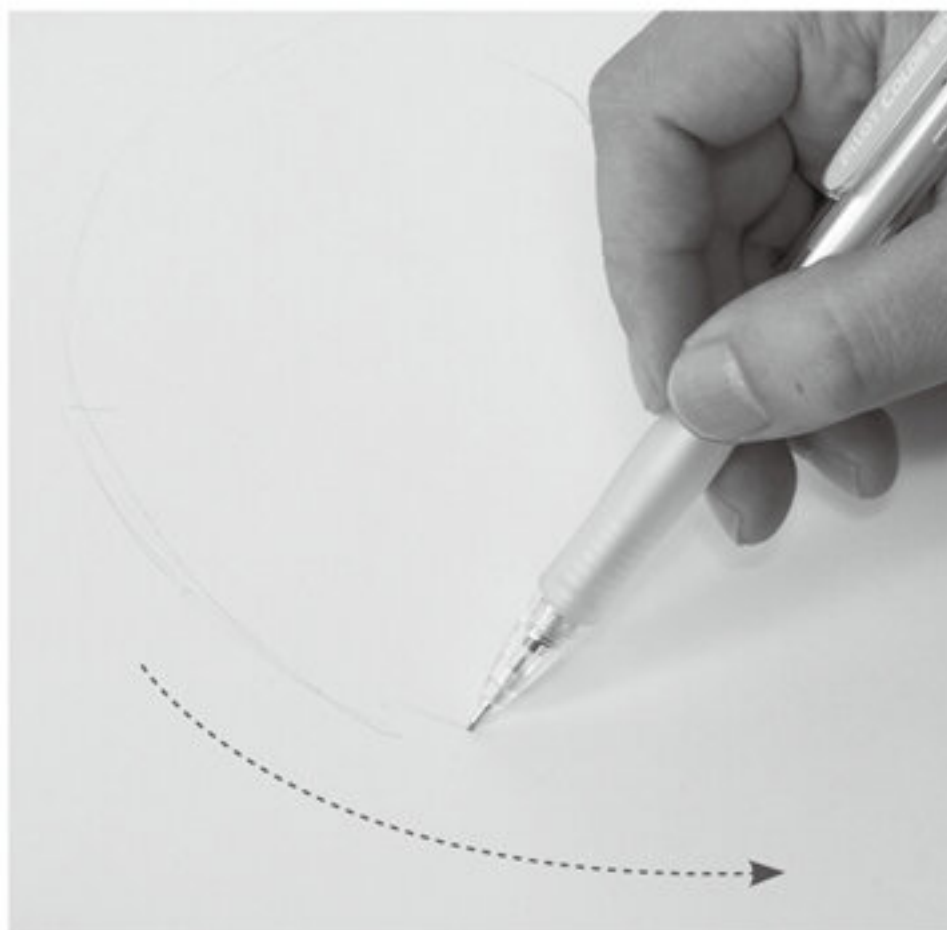
静岡県出身。1996年、マンガ家アシスタントとしてしろー大野氏に師事した後、98年よりゴーオフィスの技法書の図版制作に参加、カバーイラスト担当。2000年よりPCゲームのキャラクターデザイン、原画の担当、02年より株式会社ロジスティックスTeam Till Dawnとして活動開始する。以後、PS2ゲーム（『ベルウィックサーガ』）、アニメ（『瀬戸の花嫁』『ペルソナ4』）等、各方面においてキャラデザ、原画、作画監督、イラストなどで活躍中。林晃・松本剛彦との共著に『スーパーマンガデッサン』がある。

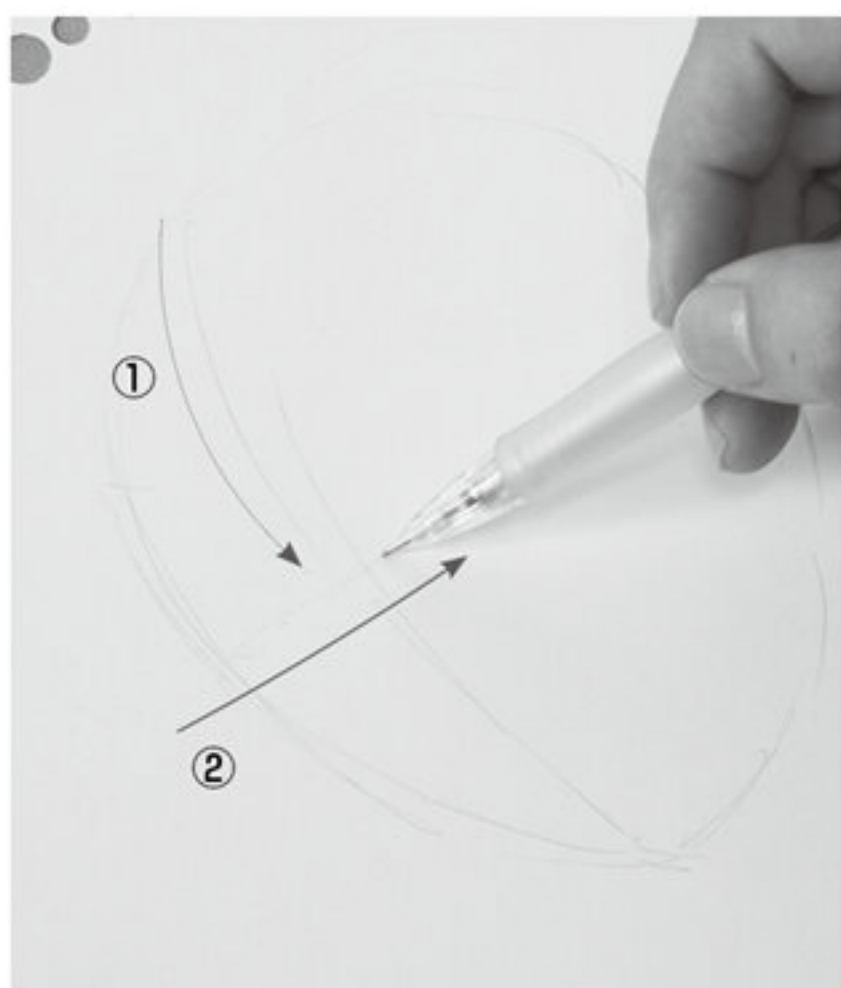
使用画材：シャープペンシル（0.7mm）
消しゴム　替え芯も常備

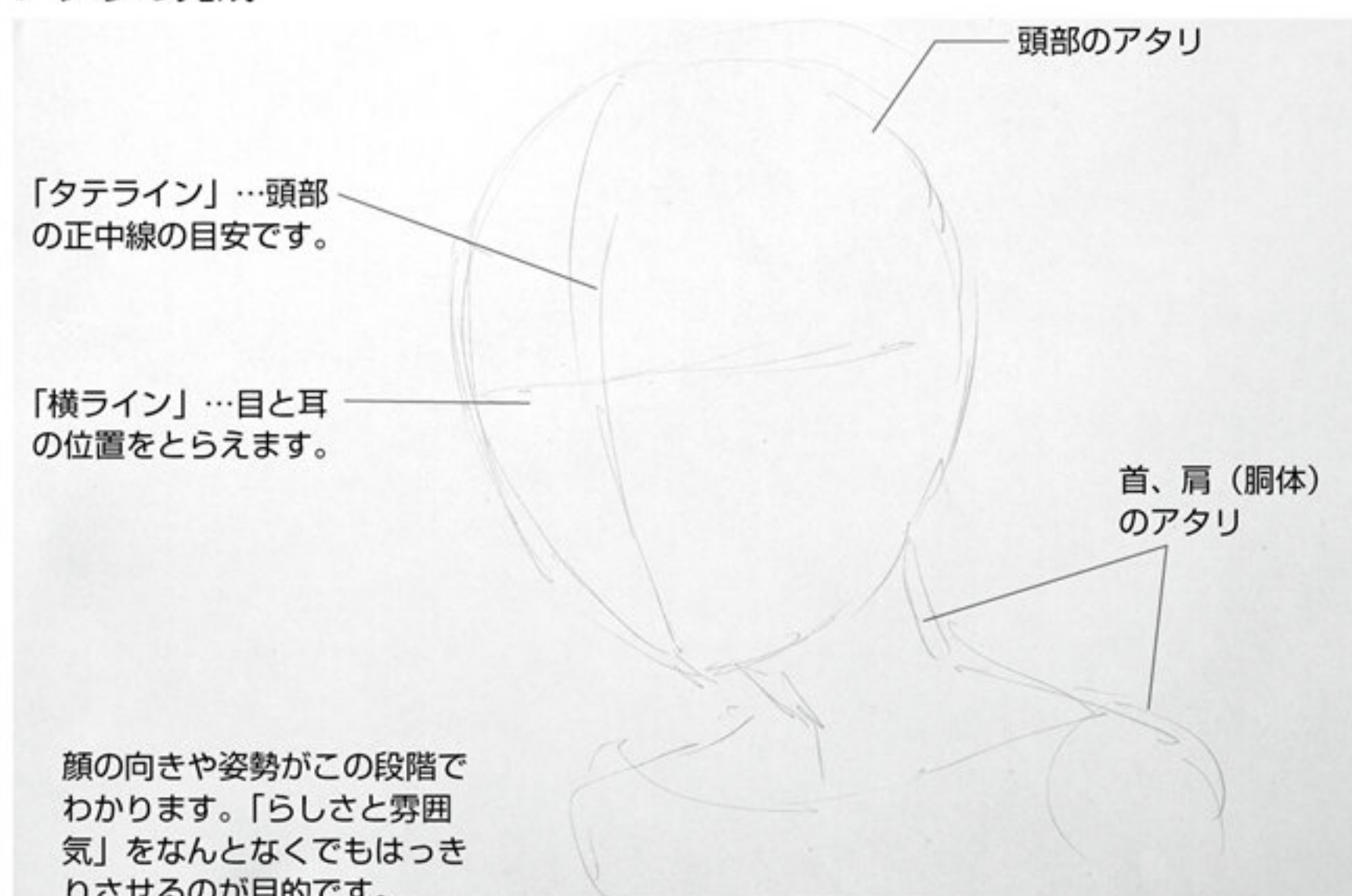
1. アタリを描く

原稿のどこにどのくらいの大きさで描くか。最初のとっかかりになる絵を「アタリ」といいます。下描き（下絵）の下描きにあたる作画で、ごく薄く描きます。

作画開始。原稿の向きは自分に向けてまっすぐです。

シャープペンシルの持ち方に注目しましょう。アタリはごく薄い線で描きます。キャラの大ざっぱなイメージを紙の上に映し出す最初の段階です。

顔のアタリは大づかみな○です。大きな顔を描く時は○も大きなものになります。

単純に○だからといって、この場合は一気に描きません。線をつなぎながら丁寧に描きます。

アゴの先端。この段階ですでに、キャラの顔型のイメージがおおよそ決まっていることがわかります。

まる、つまり頭部のアタリがとれたら、顔の中央をとらえるアタリを十文字状に入れます。マンガデッサンでは、この状態を「まるバッテン」といいます。

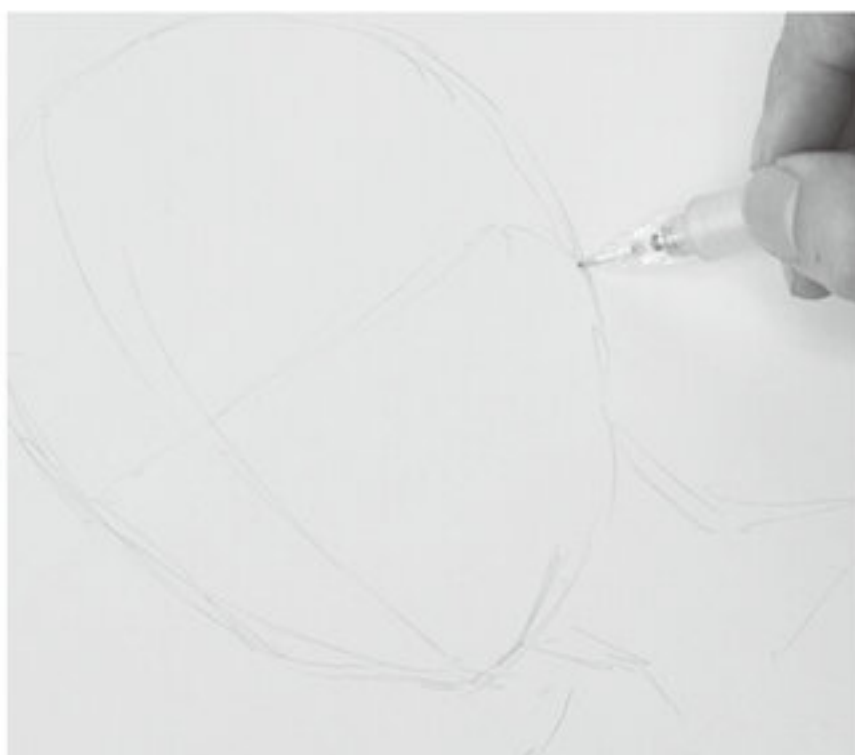
アタリの完成

2. ラフデザイン（下描き）

アタリをベースに少しずつイメージをはっきりさせていきます。

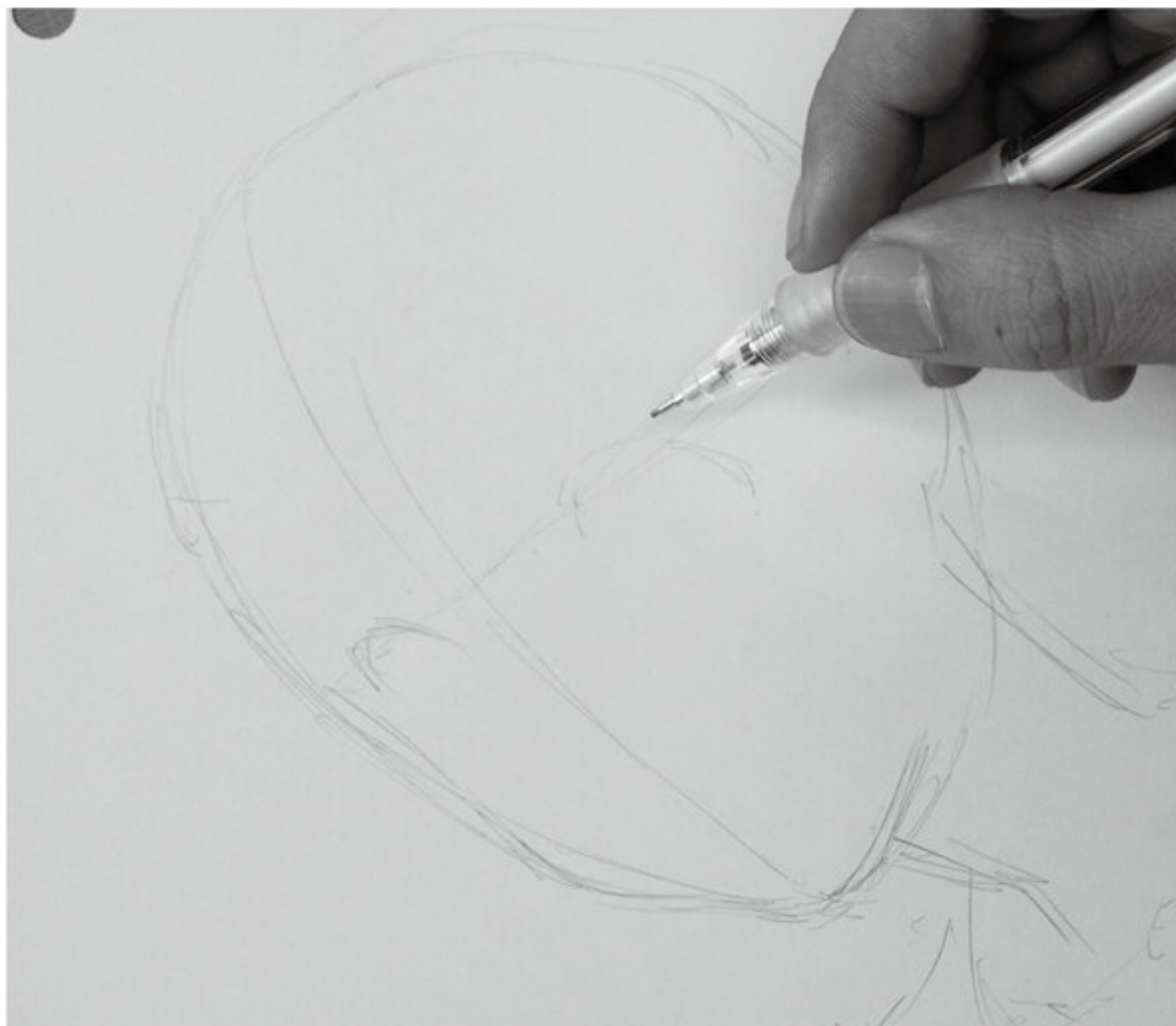
もう少し線のコントロールがしやすいように、シャープペンシルの持ち方を変えます。

顔のりんかくをとっていきます。まだあまり強い線にはしません。

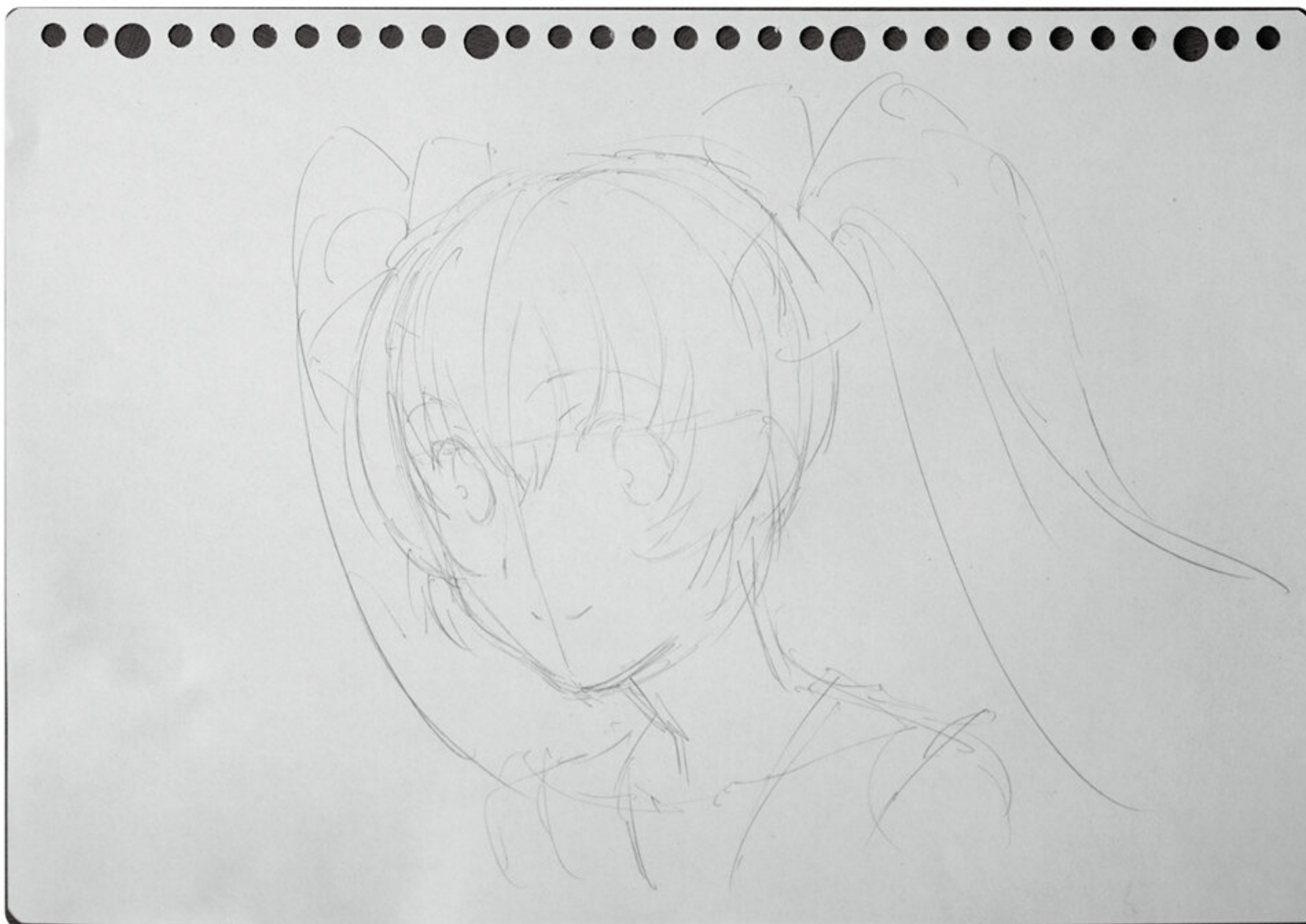
アタリを描く時の持ち方。なるべく力を入れず、全体のバランスを見ながら大づかみなラインを引くのに適しています。

アゴの形はキャラの印象を決める重要な要素のひとつ。ていねいに形をとります。

アゴから耳のつながりをイメージしながら耳の位置をとります。

耳の形はアタリ程度に描きます。耳の大きさは、「横ライン」を基準にして決めます。

ほおからアゴのラインをもう一度なぞりながら形をとっていきます。繊細な線のコントロールをするので、シャープペンシルの持ち方が先のほうを持つように変わっています。

横ラインを目安にして目の位置、形、大きさを大づかみにとります。おおよそのイメージを持って進め、線を入れながらはっきりさせていきます。

瞳、鼻、口を軽く描き込んで、頭部の形をとります。

頭部の形がほぼ定まってから、リボン、ツインテール、前髪などを描いて、キャラのイメージをかためます。

下描きができました。

3. 線を整える

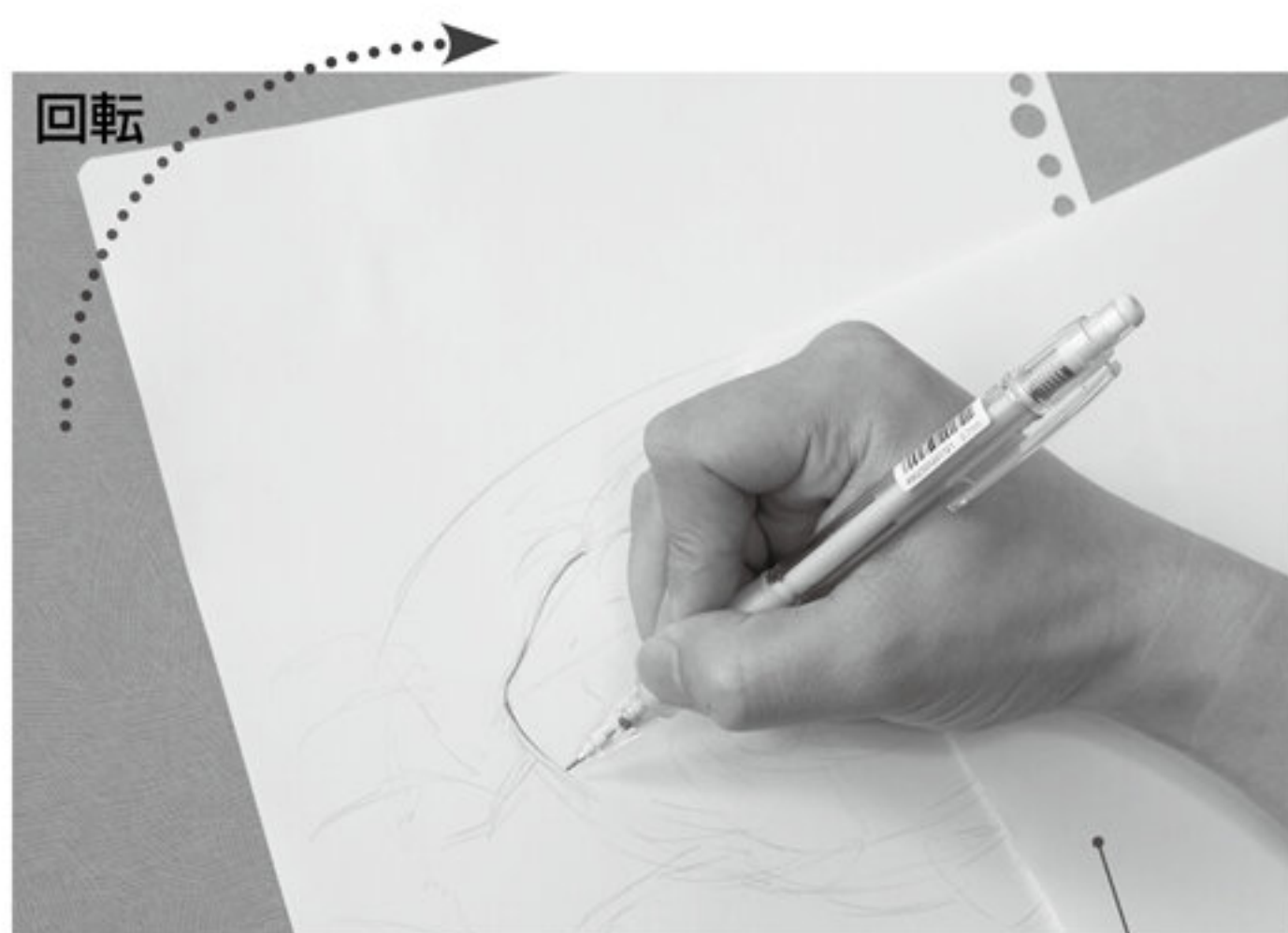
アウトラインをしっかりした線ではっきり描いていきます。マンガの制作工程では「ペン入れ」にあたる段階です。

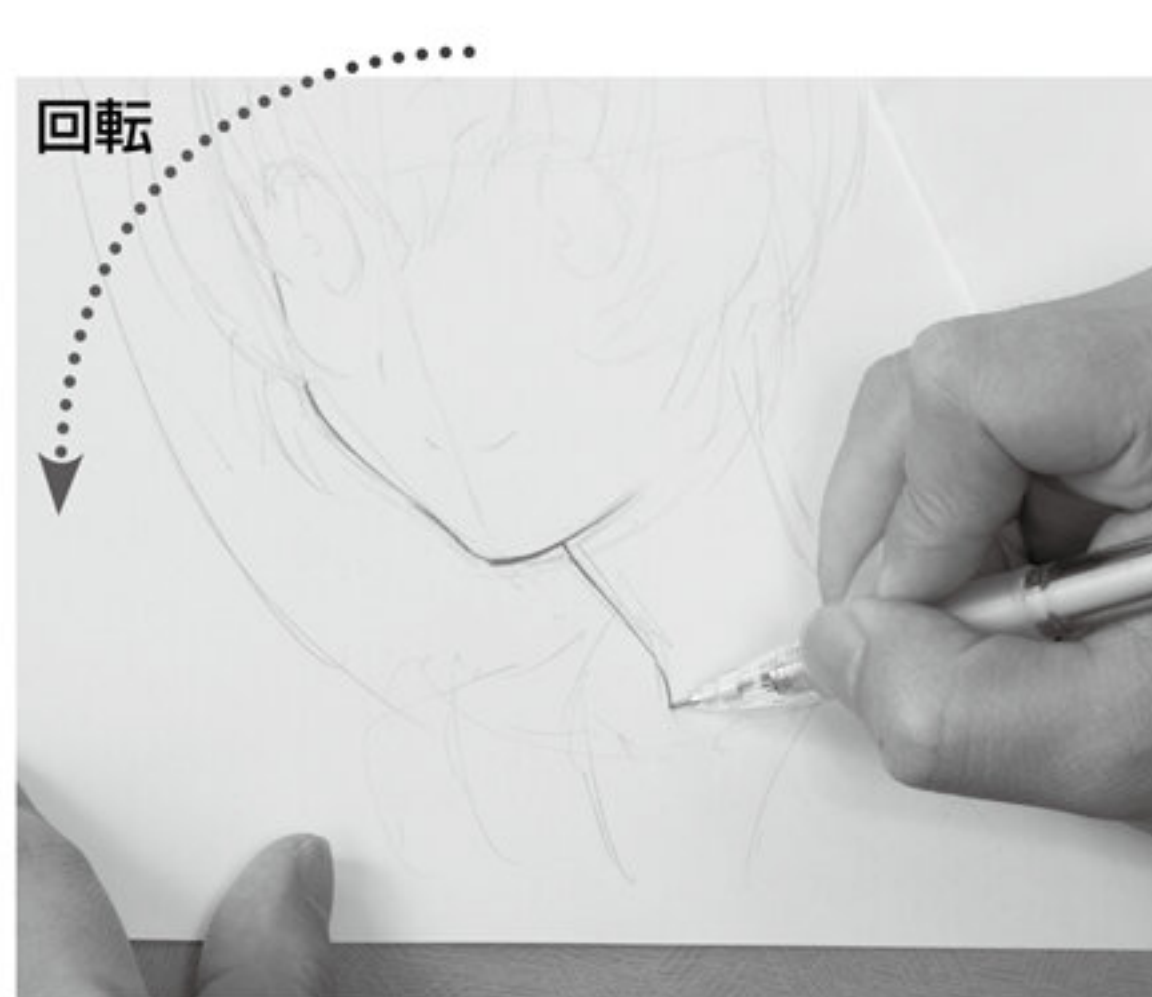
➡ 顔のりんかく～胴体の作画

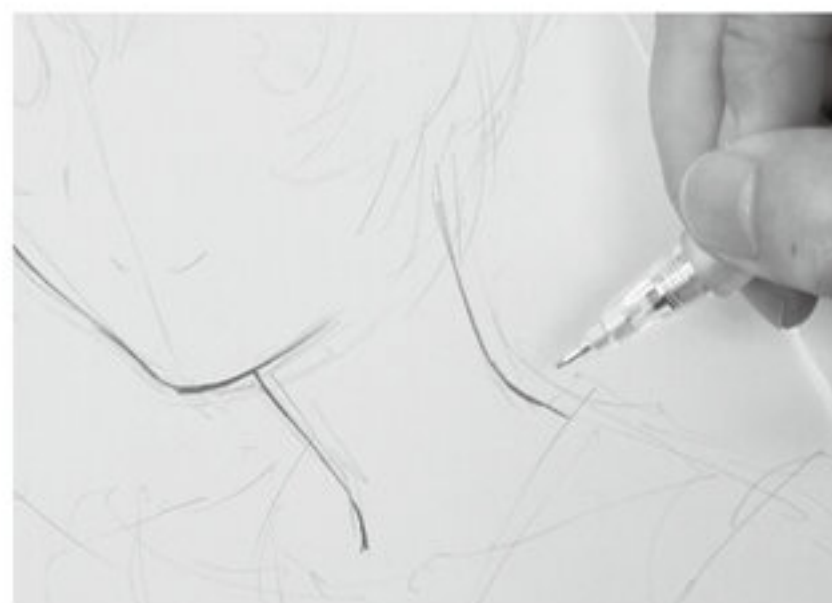
線を確定させていく描画です。シャープペンシルをコントロールしやすいように持ち替えます。原稿は普通に置いたままです。

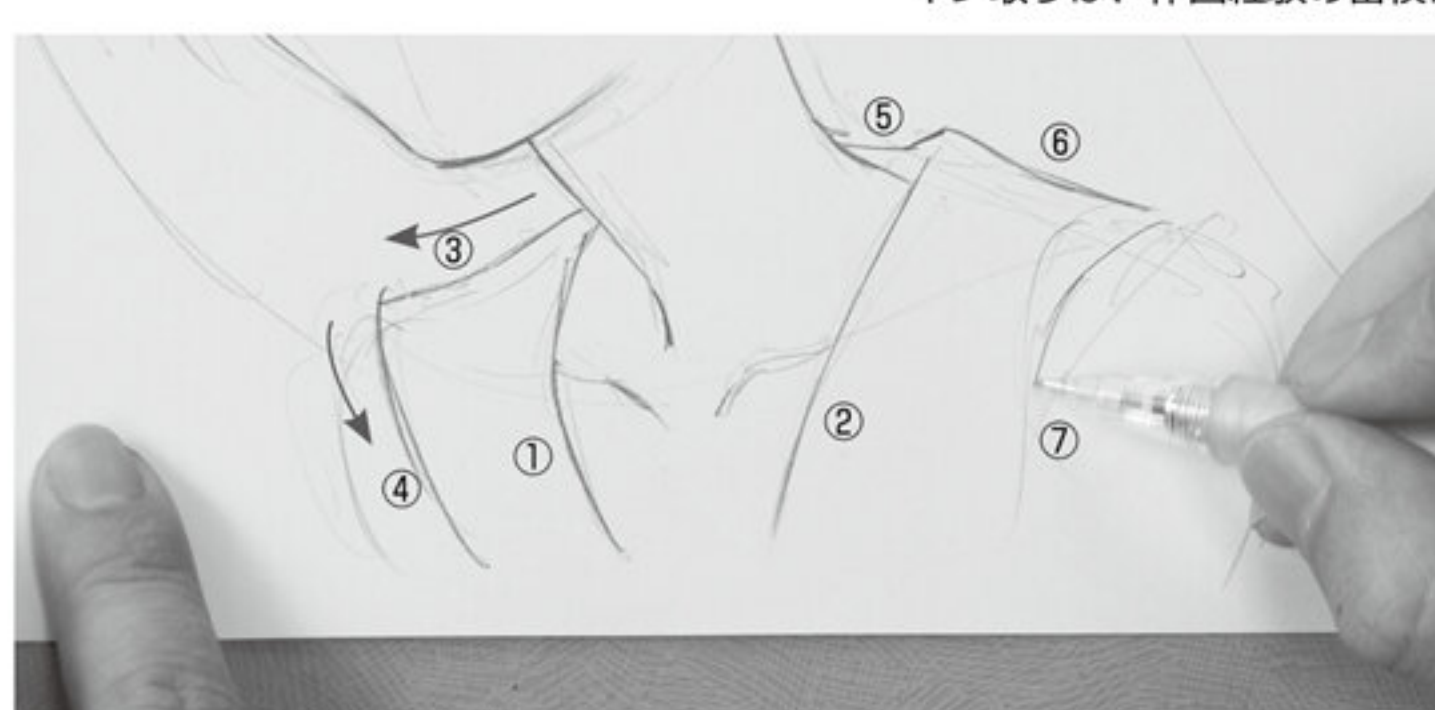
ほおのラインから描きます。

ラインの太さの違いで立体感を出したいため、いったん離します。

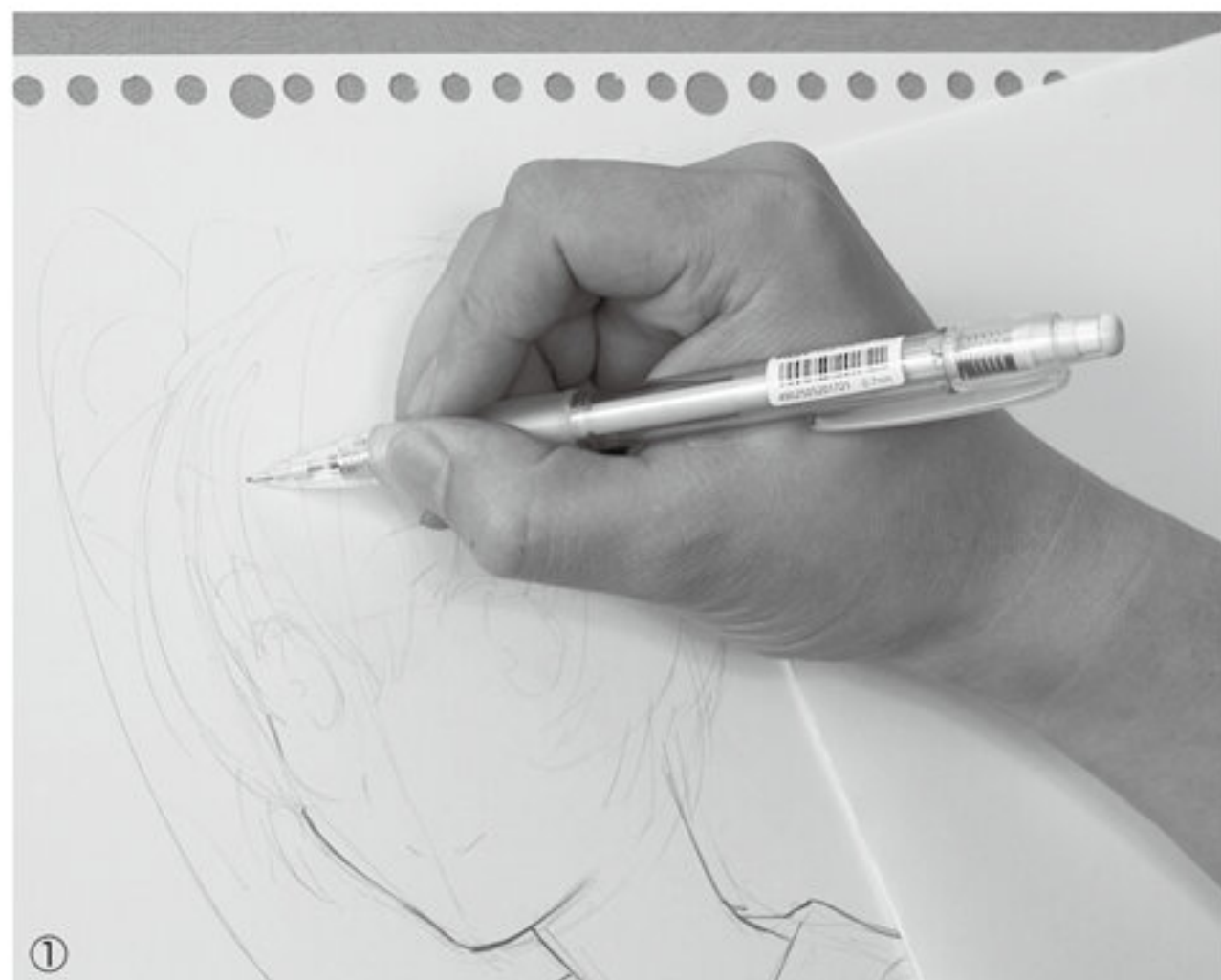
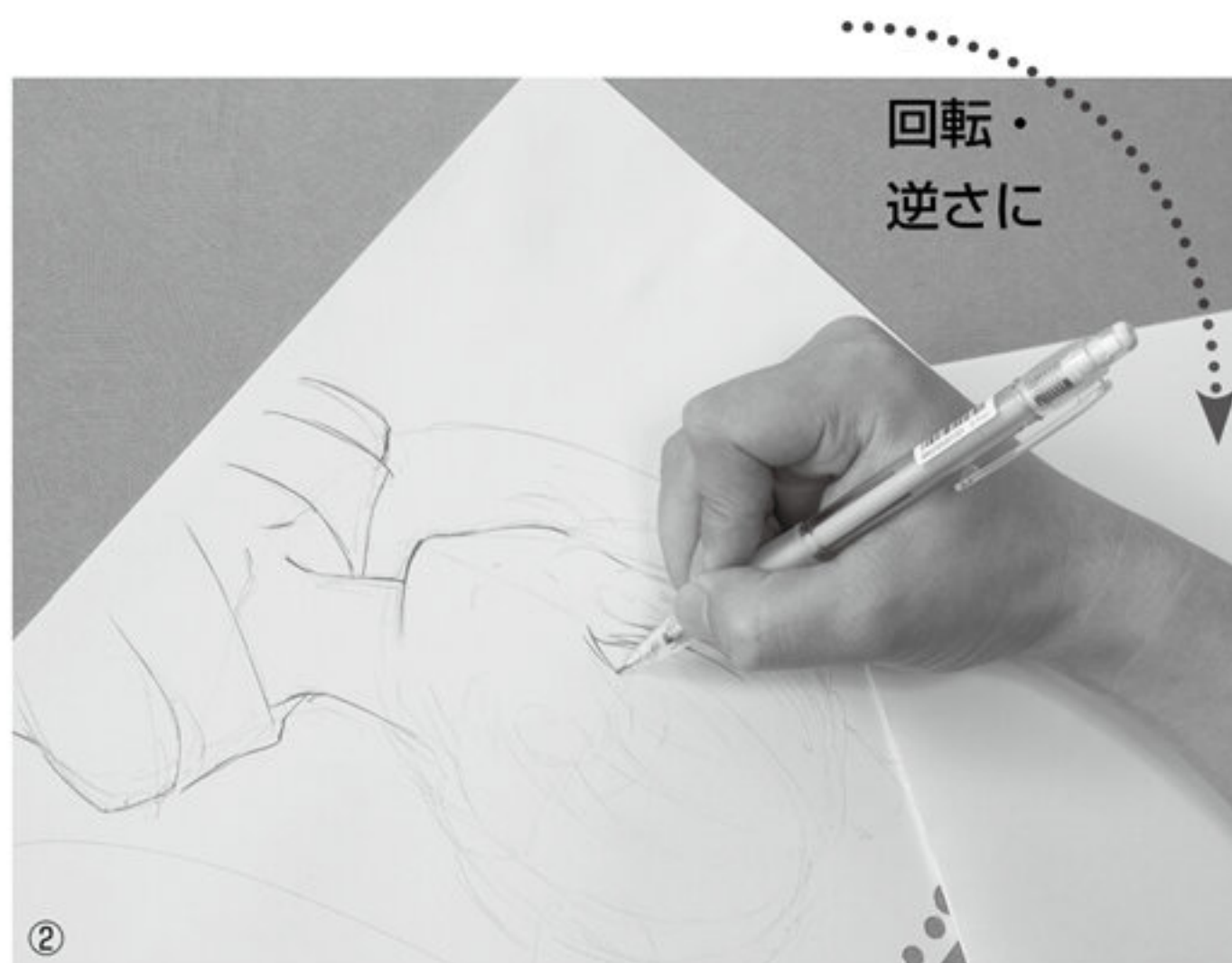
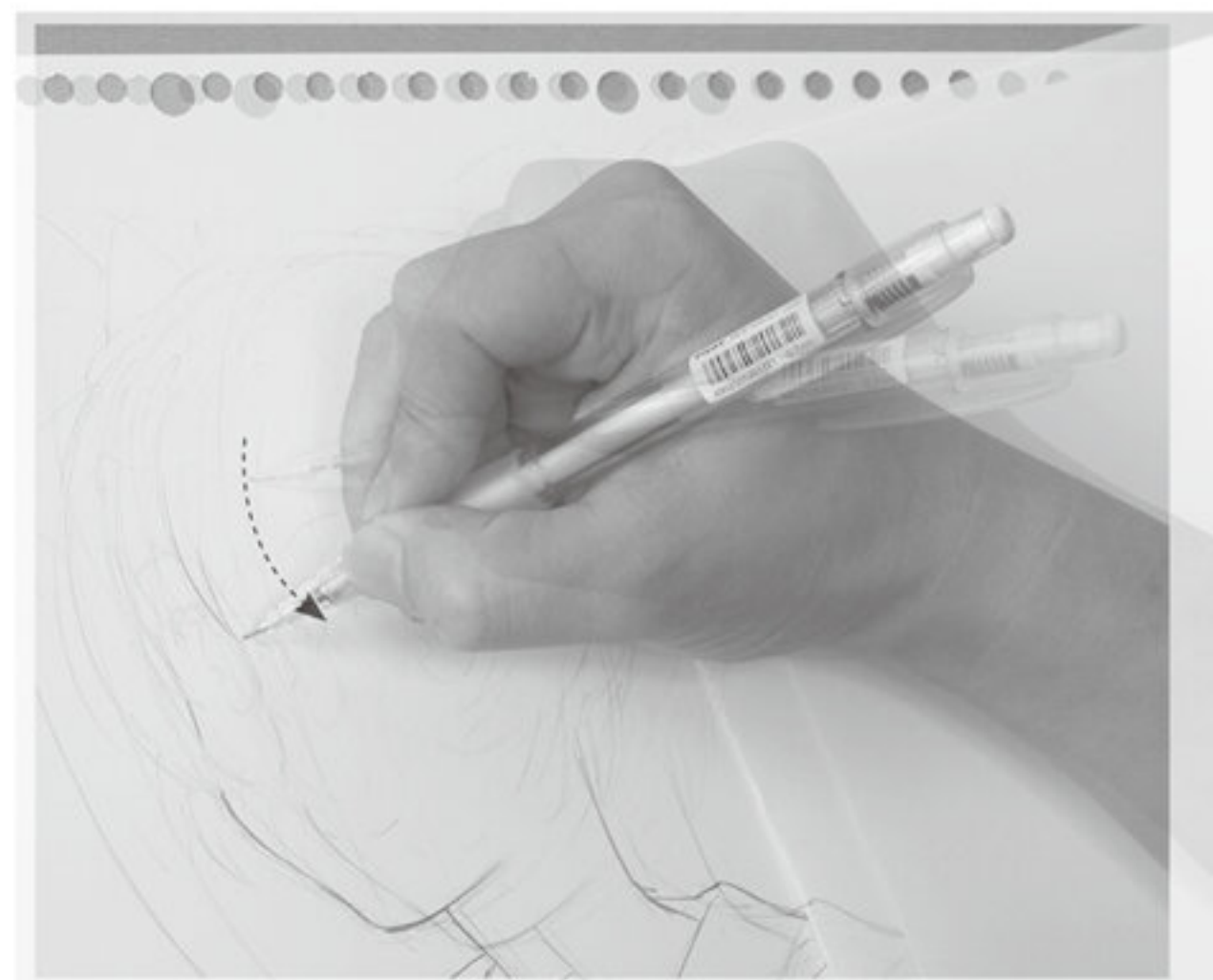
途切れないように自然な線のつながりを心がけながら、アゴまで引きます。

アゴの先端で線の向きが変わります。線を引く方向に合わせて原稿の向きを変えて描きます。

あて紙

ノドのラインはほおのラインと同じ方向なので、再び原稿の向きを元に戻します。

首を描き込み、鎖骨のラインを入れます。

セーラーの胸もとのラインを入れます。

エリまわりのふくらみなど特徴を反映したライン取りは、作画経験の蓄積によるものです。

エリまわりのラインを引いた順番。多少原稿を傾ける程度で、この向きのまま描き進めます。

髪の毛の作画

長い曲線は手首のスナップをきかせて、シャープなラインになるように描きます。曲線の向きに応じて、原稿の向きをこまめに変える必要があります。

長い部分を描きます。

中央の細かい髪の毛のタバ（ふさ）の作画。ここで原稿を逆さにします。

短い曲線なので、シャープペンシルはさらに短く持っています。

原稿の向きがそのままでも引きやすい曲線

原稿を逆さにした方が引きやすい曲線

ポイント　刻々と原稿の向きを変えているのに注目！

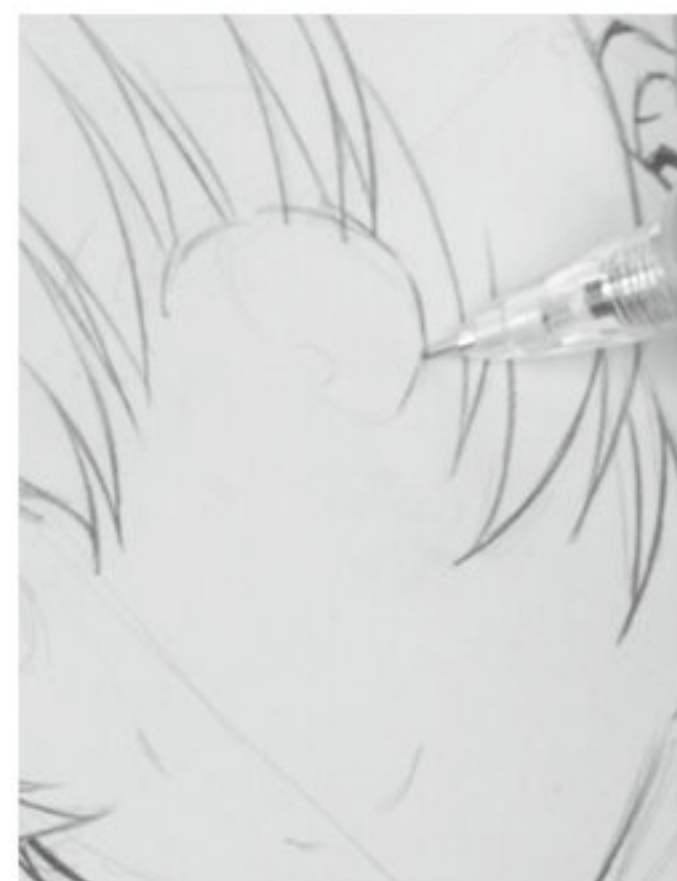
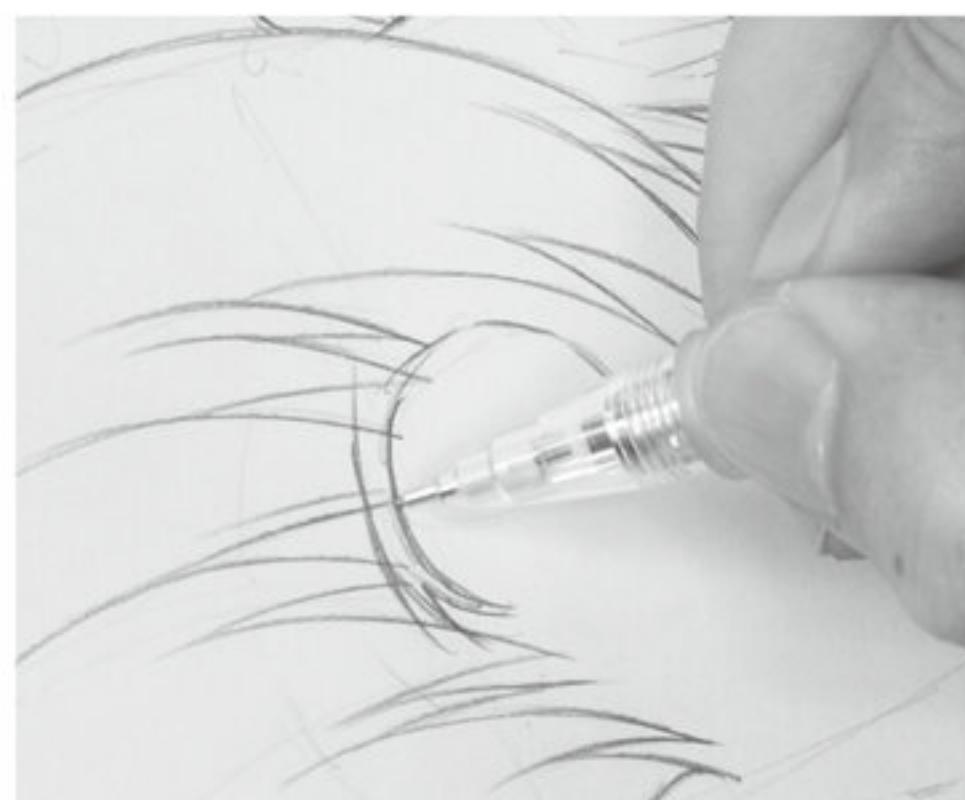
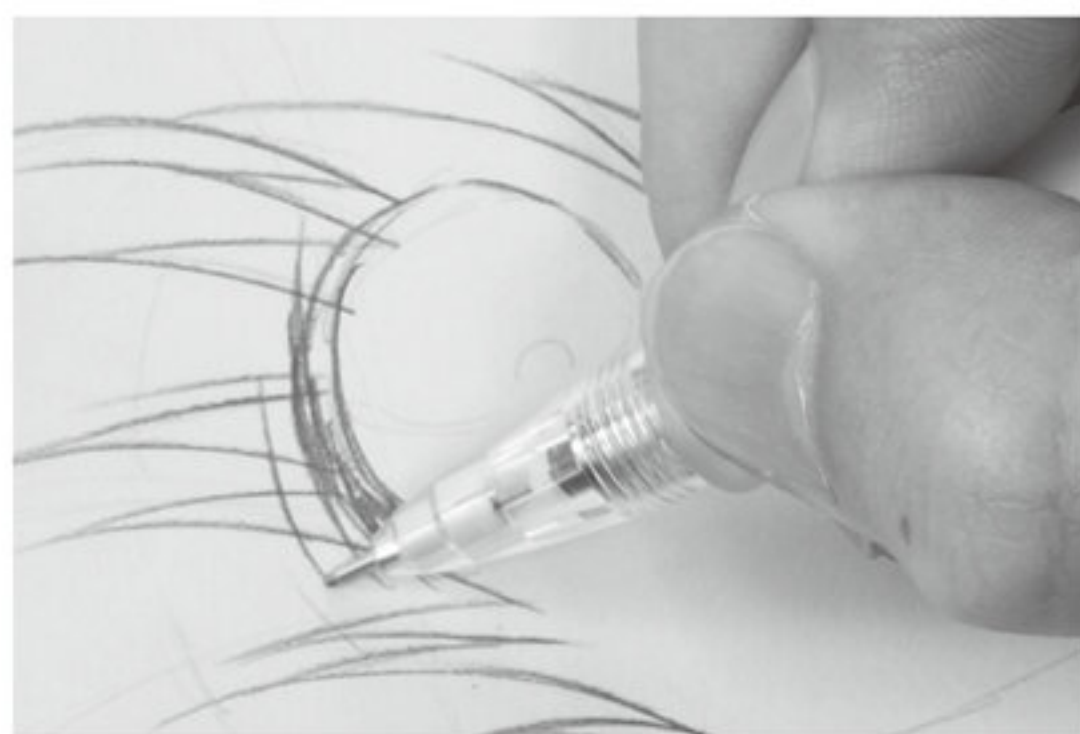
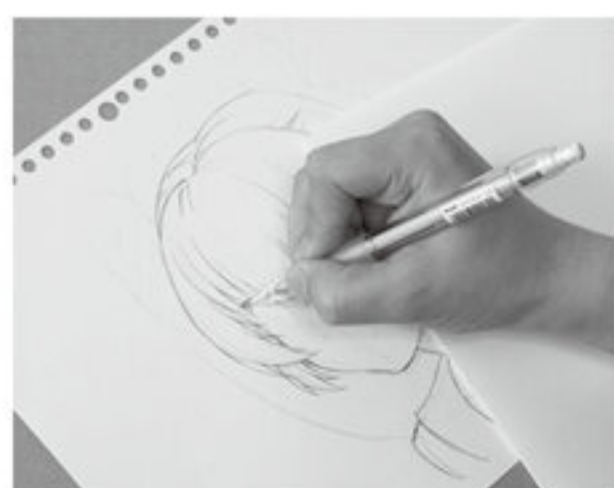
一番外側のラインを引きます。再びシャープペンシルを少し浅めに持っています。

◎ アタリ、下絵をなぞっているのではありません。
下絵のラインをベースに、しっかりしたビジョンを持って**「線をつくり出す」**気持ちで、自信を持って引きましょう。

目の作画

いろいろな向きの曲線で目はできています。髪の毛のライン同様、常に「引きやすさ」と「美しい曲線を引くこと」を意識すると。こまめに原稿の向きを変えて描くことが多くなります。

① 手前側（キャラの左目）から描きます。

目のりんかくなどさっさと描いてしまいがちです。しかし、大きなサイズの顔となると、慎重に描く必要が出てきます。

② 上まぶた。線を重ね、なぞるようにしてラインを太くします。

③ まぶたのラインと平行になるように、ひとまわり外にラインをとります。

④ ふたえのラインを入れます。

⑤ 片方の目の形が描けたところで、奥の方（右目）にかかります。

ちょっと寄り道：アゴまわりを整える

目の形がくっきりしたところで、アゴまわりにちょっと手を加えています。目の作画中も全体のバランスを意識しています。

⑥ 左目から、瞳を描き込みます。

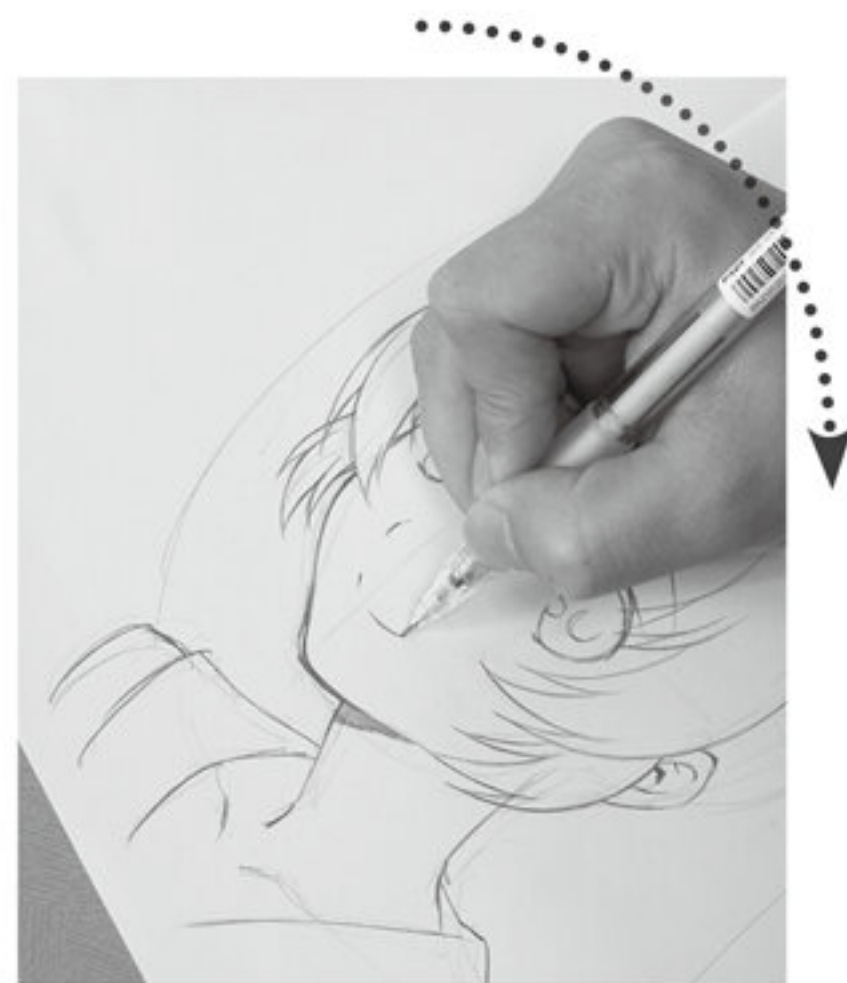
⑦ 右の瞳

⑧ 瞳孔を描きます。

⑨ 位置を確認しながら、まゆ毛を描き込みます。

⑩ 右のまゆ毛は、曲線の性質上原稿は逆さにして、左右のバランスを見ながら描きます。

小休止。ここまで来たら、あとは顔を完成させ、髪の毛や細部の仕上げです。

顔パーツの描き込み

① 鼻が描き込まれました。

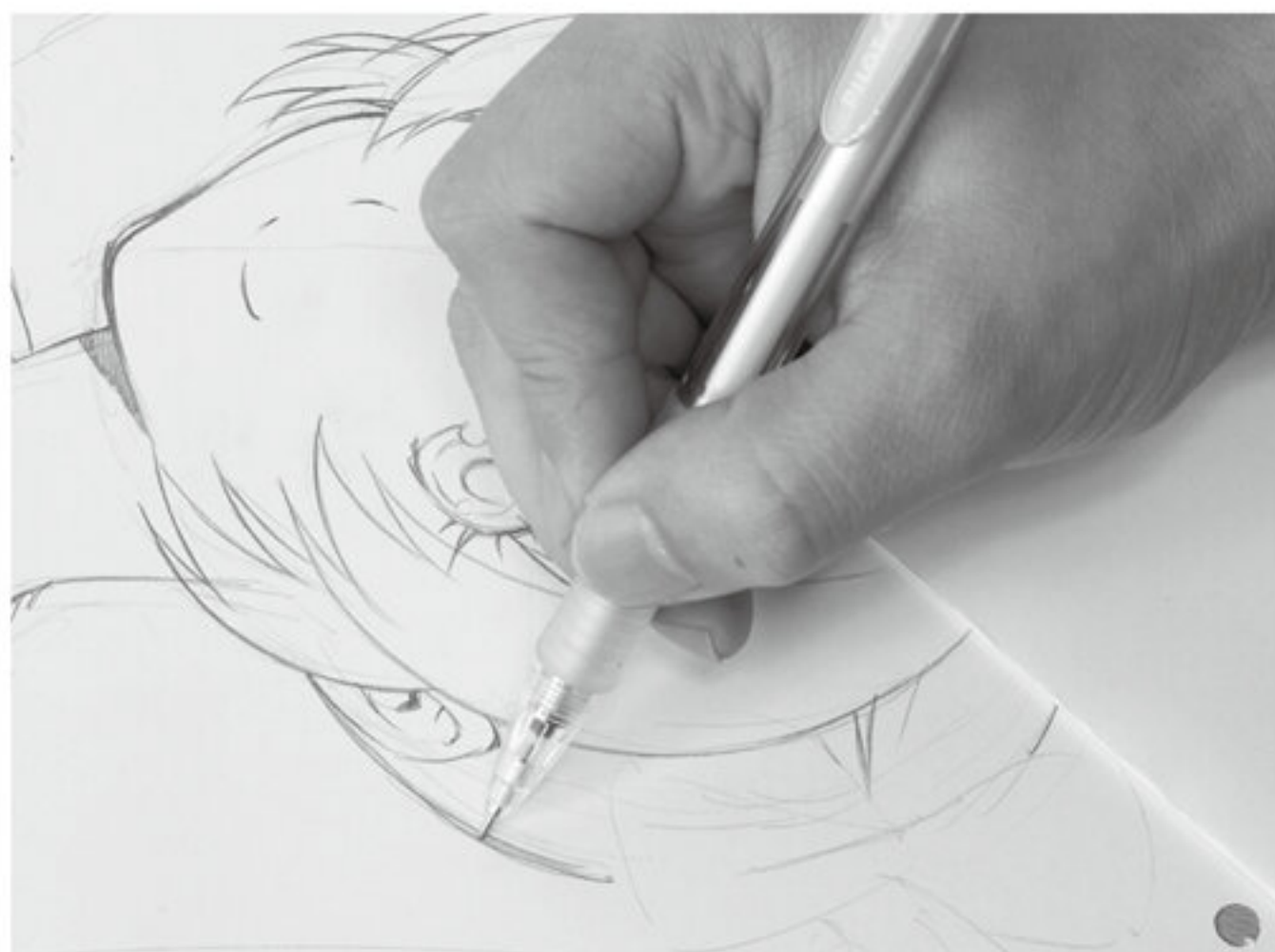
② 原稿を逆さまにして口を描きます。

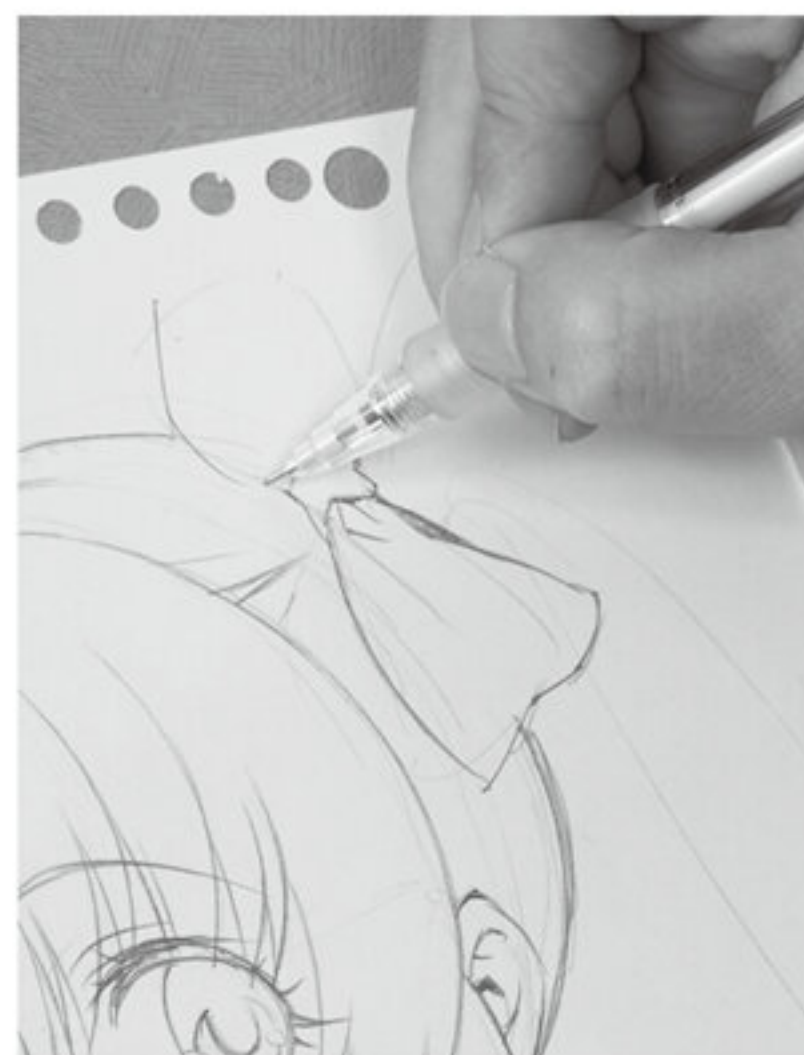
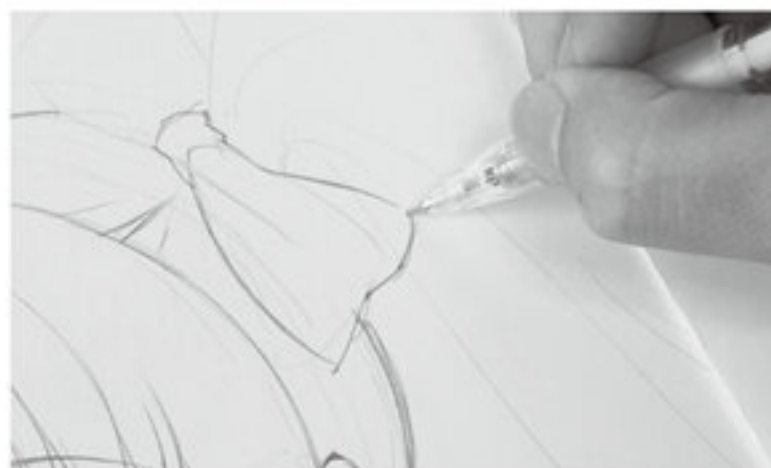
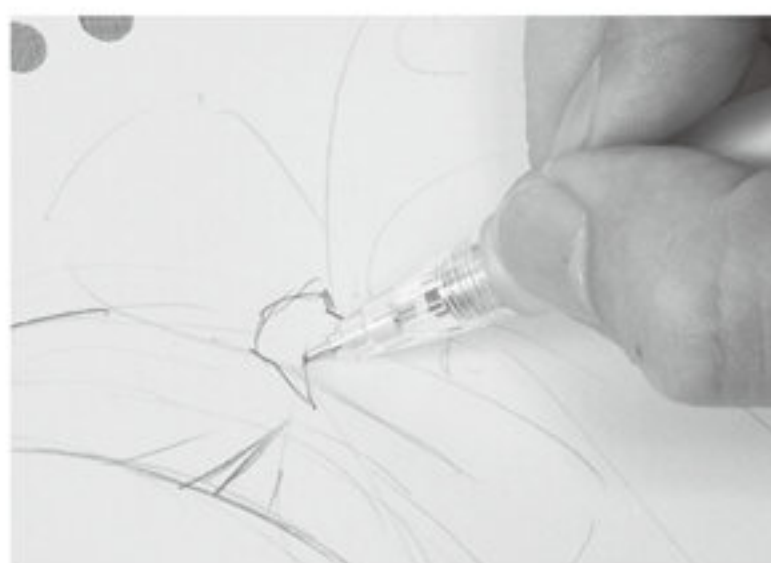
③ 左目

④ 右目

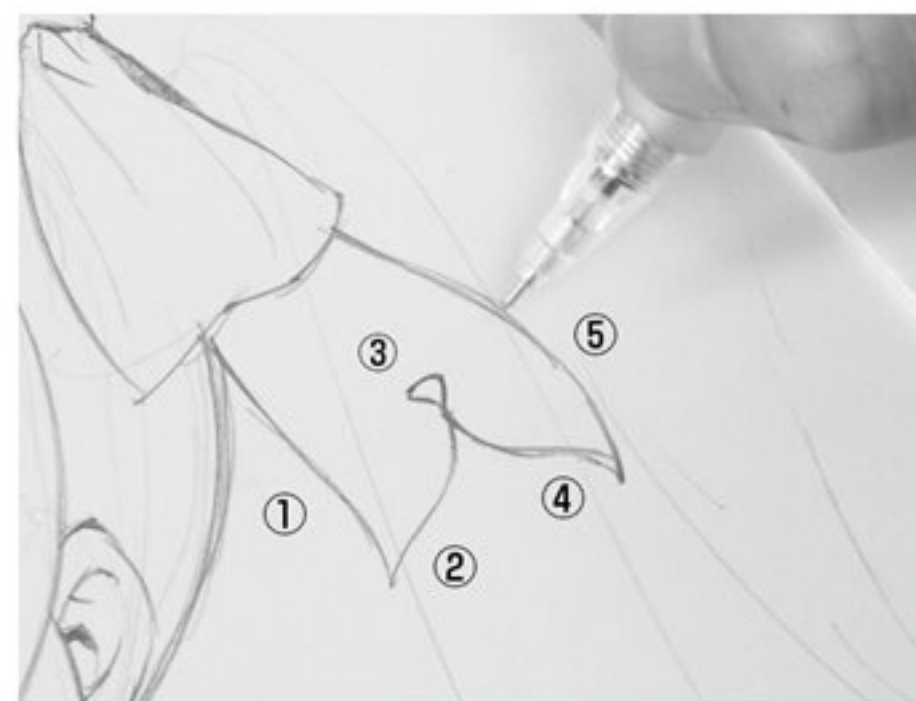
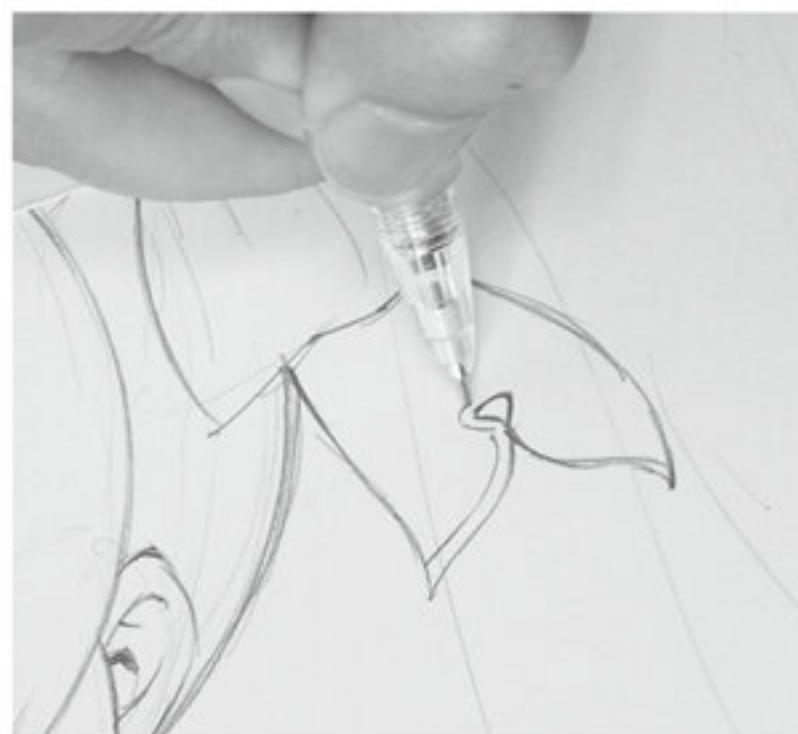
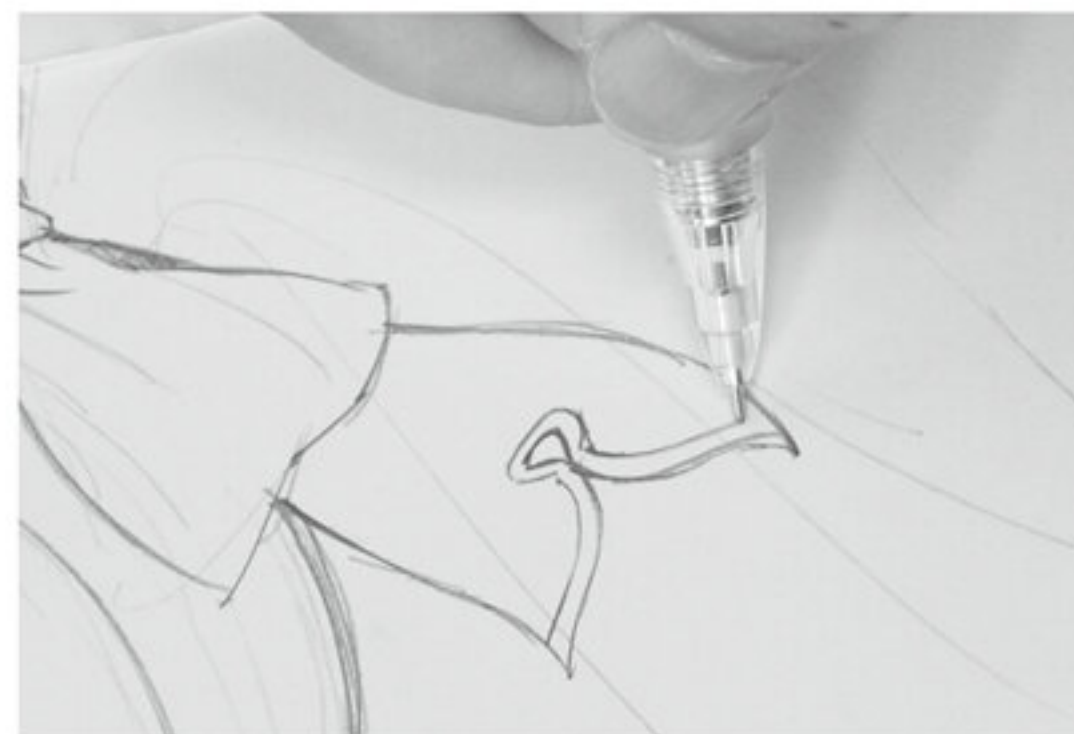
⑤ まつ毛を描き込みます。

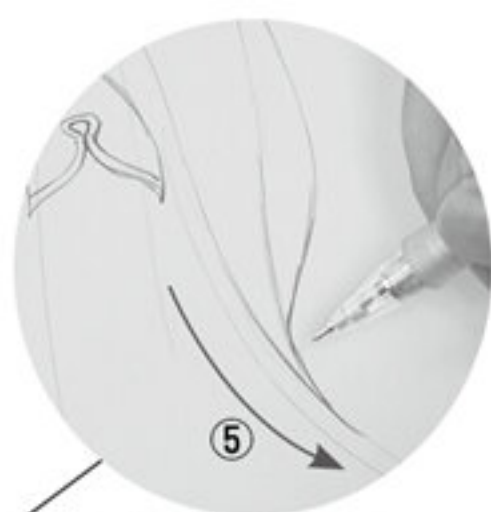
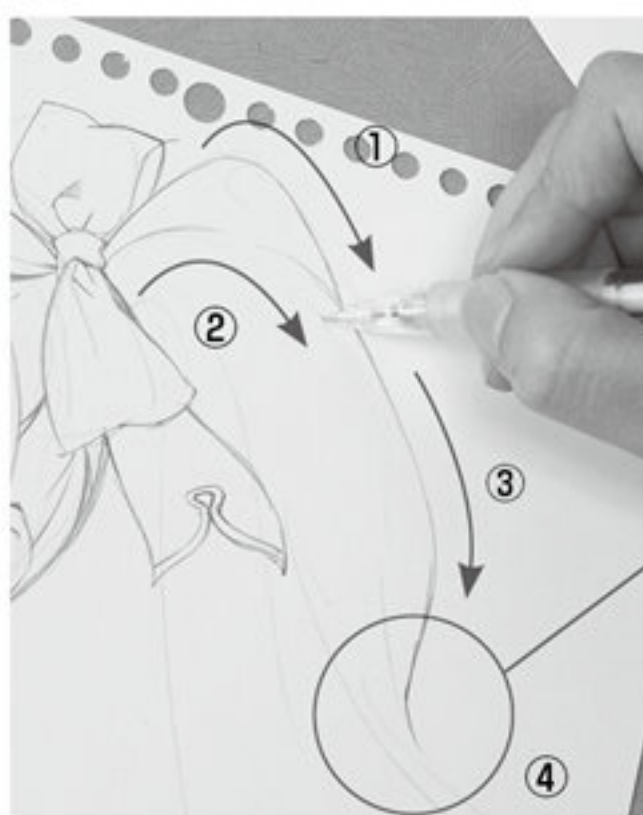
➡ 頭部

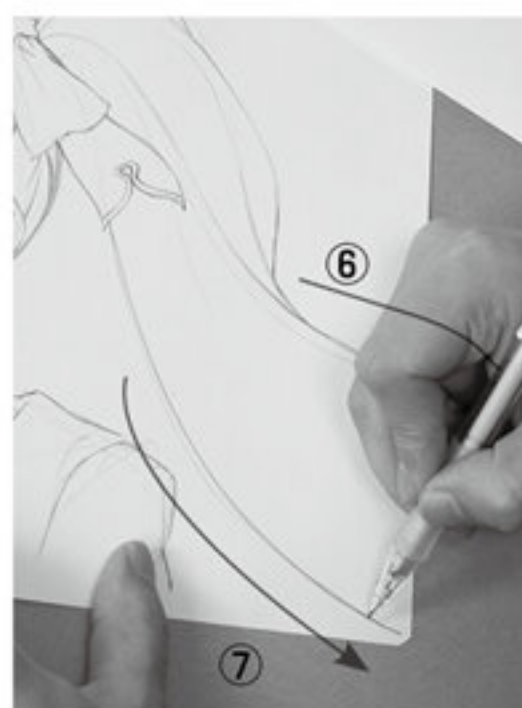
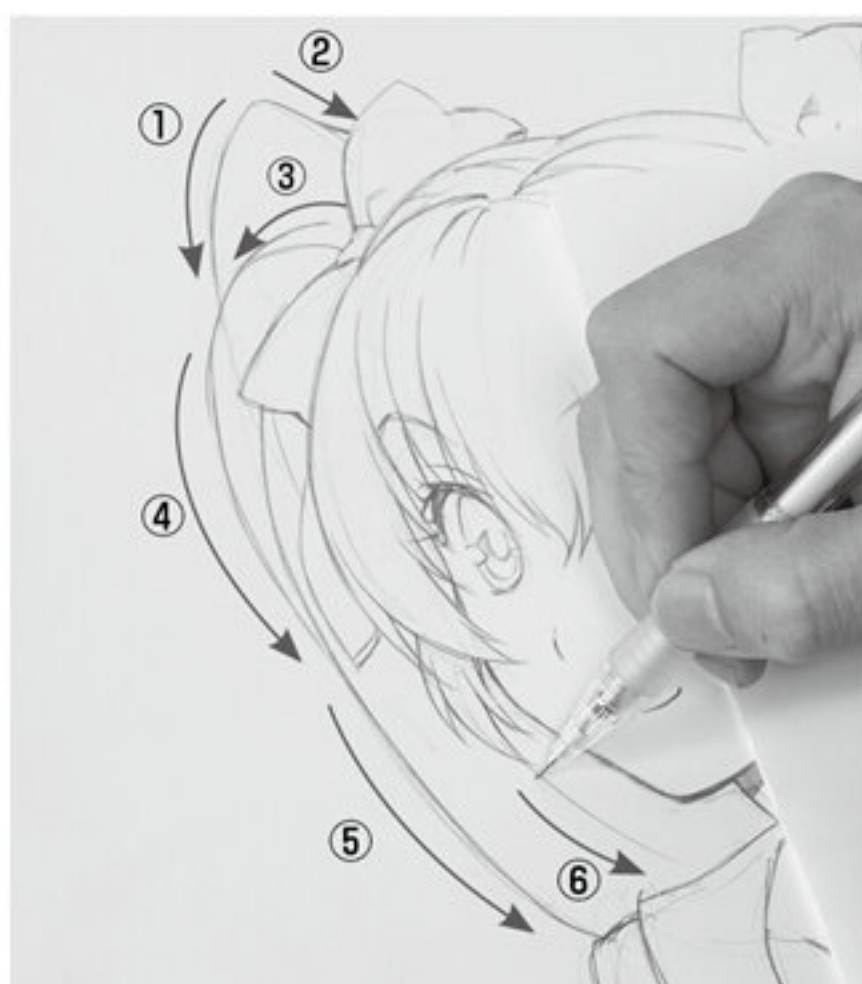
① 首の後ろから後頭部にかけてのラインを決めます。

ここまでの、目や細部を描いている時と、再びシャープペンシルの持ち方変わってることに注目しましょう。

② リボンの作画にかかります。

中心部（結び目部分）を決めて、リボン本体の形を描きます。

リボン

リボンのボウ部分。アタリにも下絵にも描かれなかった部分です。

5 つの曲線によって構成されています。

フチ取り。アウトラインと平行になるように引いていきます。

細かいところにも気をつかって描き込むことで、仕上がりに豪華感やキャラの可愛らしさ、オシャレ感が生まれます。

髪の毛（テール部分）

ふさ部分の描き込み

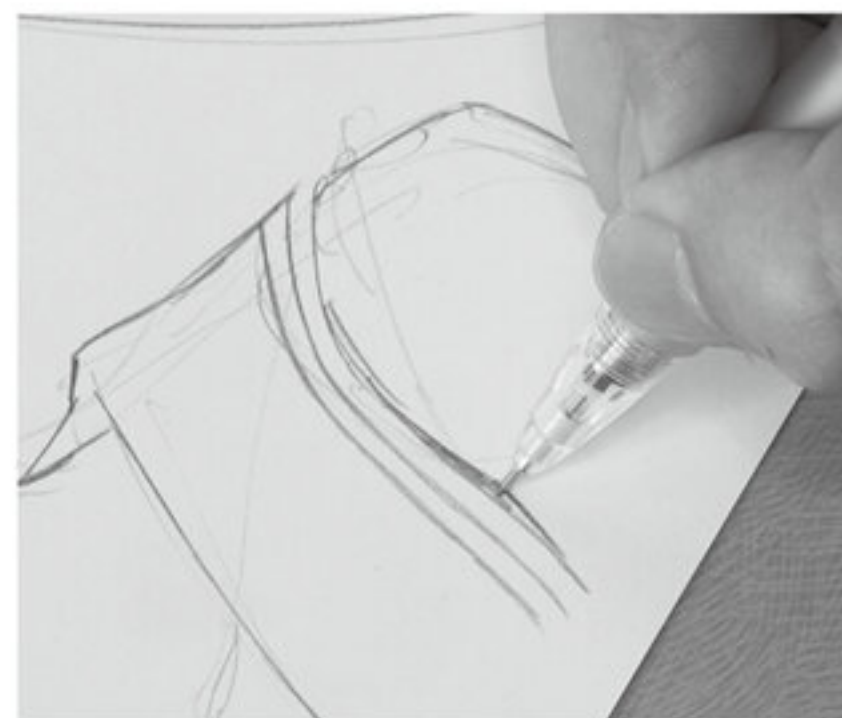
左テールから描きます。ボリューム感を意識して、大きなアウトラインをとります。

右のテール。カドからではなく、大きなボリューム部分をまず描きます。

右のテール。左と同様に描き進めます。

基本的な描く流れ
●「外側」→「内側」
●「上から下へ」

線画の完成。

4. 仕上げ

細部の描き込み。線をたしたり、カゲのタッチを入れて完成させます。

服（セーラーのエリ部分）

エリのラインの描き込み。

カゲつけ。厚みと立体感が生まれます。

原稿はこまめに向きを変えています。

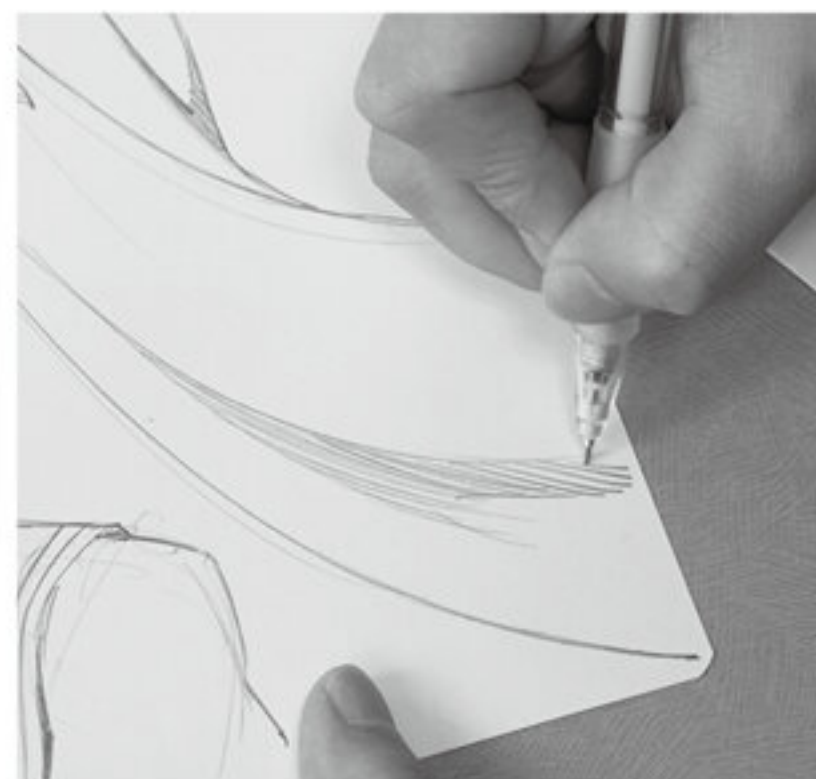
エリが後ろにまわり込む部分の補正。

カゲつけ。無造作に塗りつぶしているのではなく、均等な間隔で引かれている斜線です。

鎖骨の線。なぞってくっきりさせています。

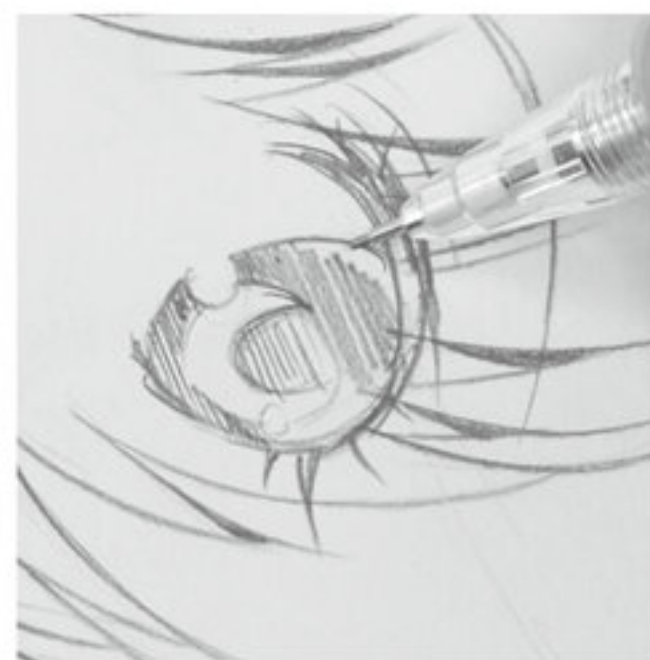
前髪・リボンまわりの仕上げ

前髪のカゲつけ。右半分も同様に仕上げます。

テールの仕上げ。

リボンまわりのカゲつけ。

瞳を仕上げる

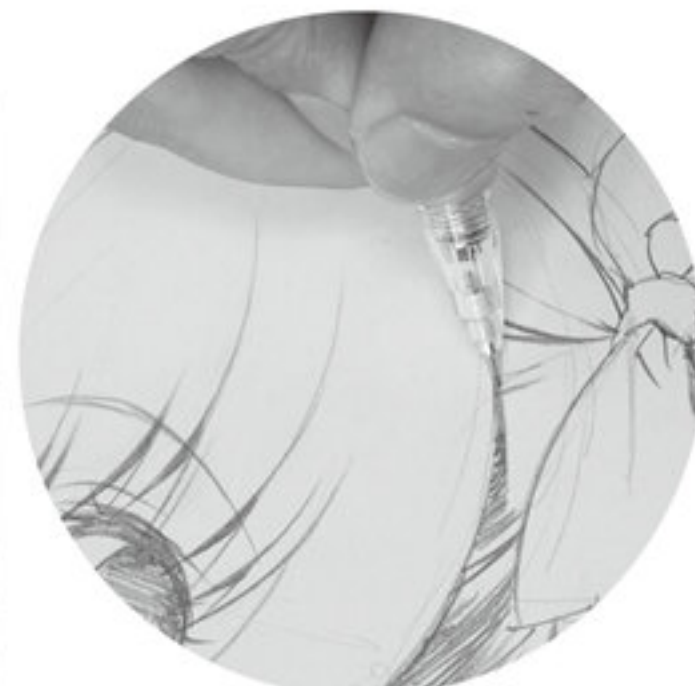
三日月状の部分のタッチを入れて、瞳孔にかかります。

タッチの向きはほぼ平行です。

広い面積を埋めてから、りんかく線からはみ出さないように気をつけて、間を埋めていきます。

細部の仕上げ

右目のタッチを入れて、まつ毛をちょっと描き足し。

線の補正。なぞってもう少し濃くするなど。

後頭部の髪の毛の流れの描き込み。

前髪ブロックのカゲを意識して、アクセントを描き込み。

完成

● ひとつひとつ、細かいところもていねいに描きましょう。

● 急いで仕上げる必要はありません。時間を惜しまずに、線を大切にして描く姿勢が大切です。

原寸サイズ

マンガやアニメ、イラスト、また本書の図版のほとんどは原寸よりも縮小されています。実際に描かれたサイズから、どんな太さの線で描かれているか、線の密度はどんな感じかなどを観察して、原稿に生かして下さい。

顔を描こう

キャラがどっちを向いても同じキャラに見えるためには、部分（パーツ）と全体（シルエット）の両方をとらえて描く必要があります。顔のパーツと全体は、常に「大きさと位置」を考えながら描きます。

正面顔

左右対称に描きます。

中央

髪の毛・頭部エリア

頭部全体の大きさ

顔面エリア

髪の毛の生えぎわ

ヒタイ部分

頭部の中央

上まぶたの上端

耳の上端

横ライン

目の位置を基準に、耳の位置を設定します。

デザインポイント

耳の位置はおおよそ目と同じかやや下くらいにすると可愛くなります。大きくするとやんちゃ、活発な感じになり、小さめにすると穏やかな感じになります。

目の間は、目が１つ入るくらい離れています。

左右対称の髪型は、同じボリューム（広がり）になるように描きます。

● フカン：下向きの顔（うつむく）

髪の毛・
頭部エリア

髪の毛のエリアが広くなります。

頭部全体の大きさ

髪の毛の生えぎわ

顔面エリア

耳の位置が上がります。

頭頂部（頭のてっぺん）

髪の毛の生えぎわ

口とアゴの距離をせまくしましょう。

「横ライン」…下向きのカーブにします。

● アオリ：上向きの顔（顔を上げる）

髪の毛・
頭部エリア

髪の毛のエリアがせまくなります。

頭部全体の大きさ

顔面エリア

上まぶたの上端

耳の位置が下がります。

頭頂部（頭のてっぺん）は見えなくなります。

髪の毛の生えぎわ

口とアゴの距離を広くしましょう。

「横ライン」…上向きのカーブにします。

ナナメ向き

通常、正面向きかナナメ向きのどちらかを描いたら、それに合わせて横向きなど、他の向きをデザインします。

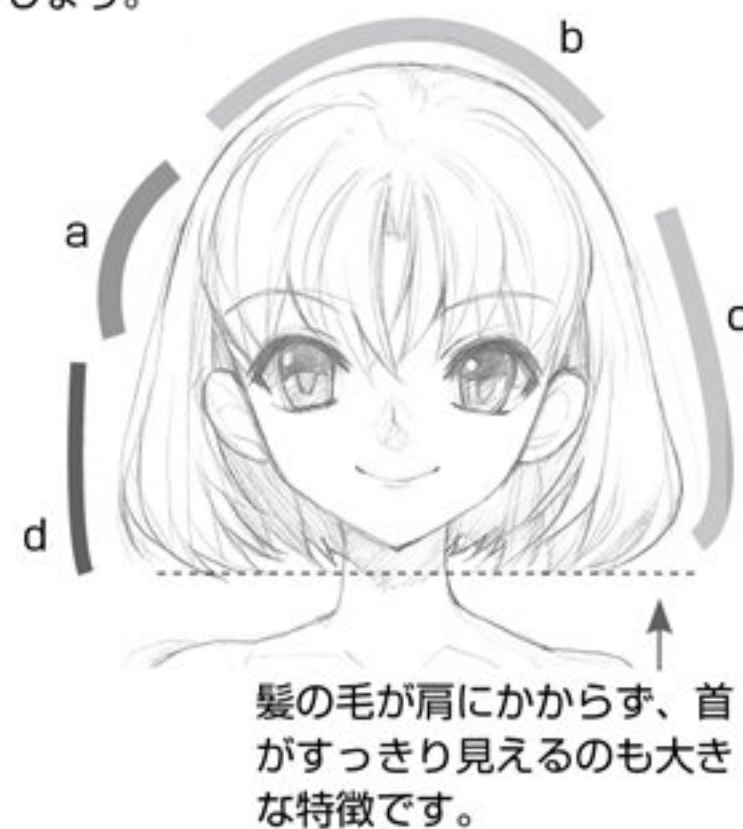
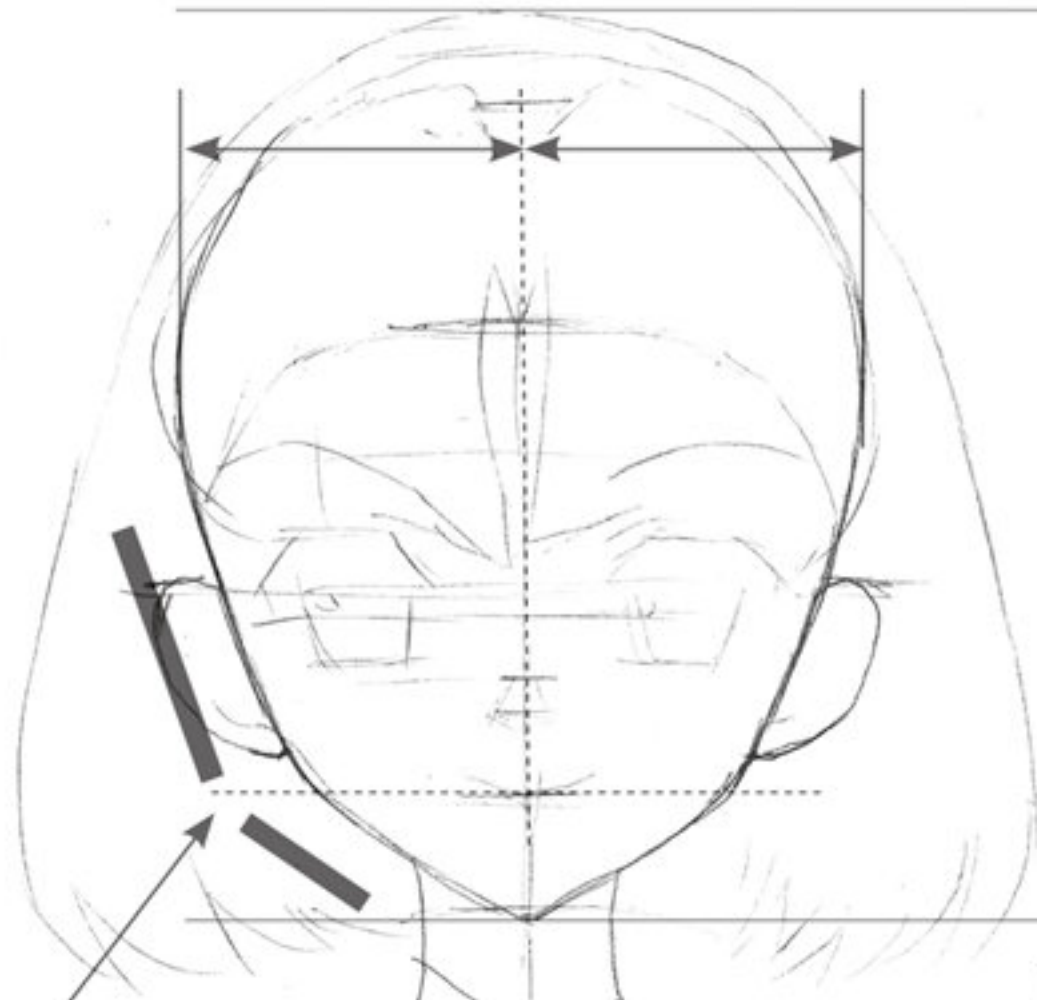
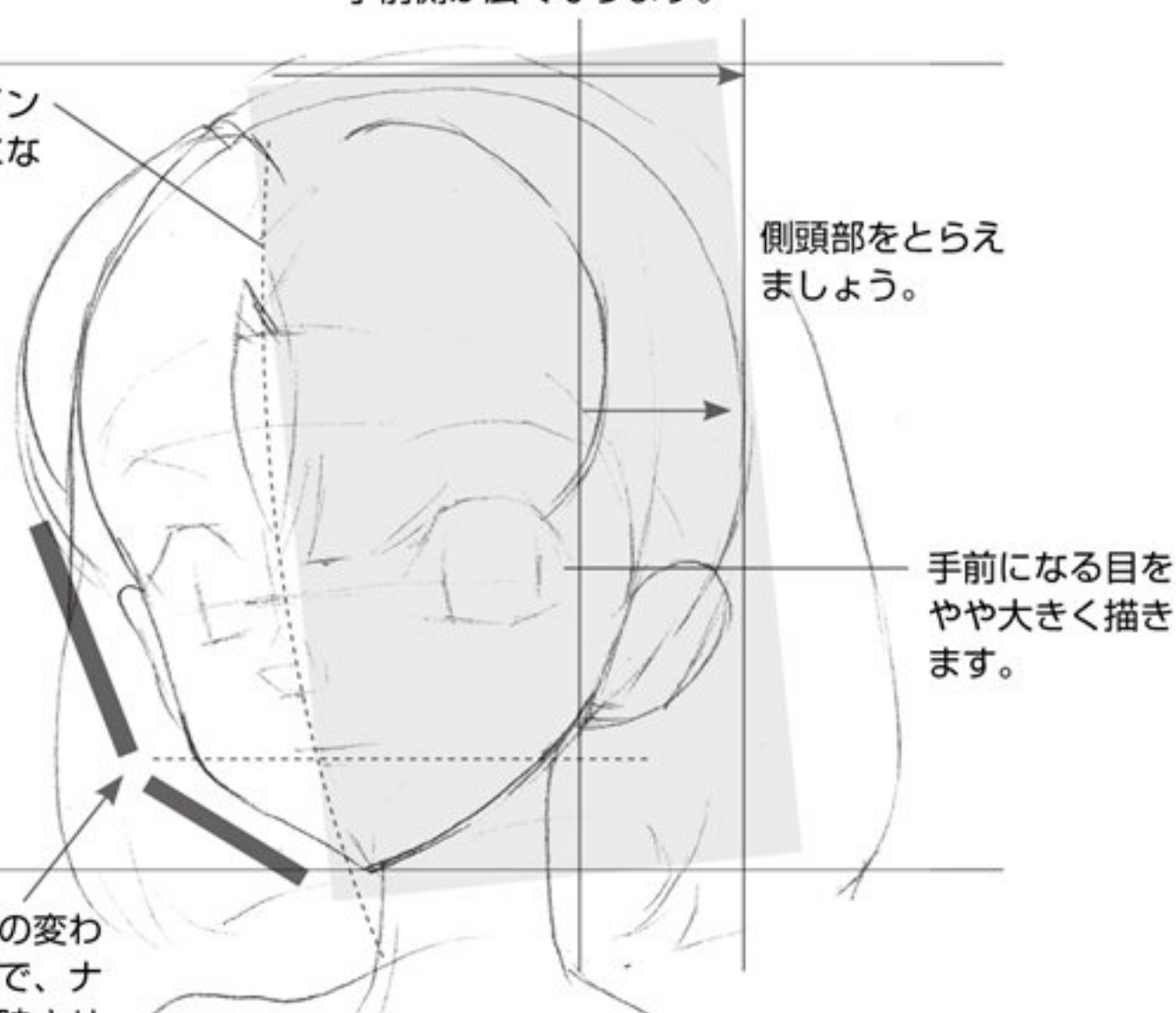
ポイント
頭部のシルエット

長さはアゴよりちょっと下くらい。

bの丸みとcの広がりは、正面のシルエットに合わせます。
aの曲線は、ナナメ向きの特徴になります。ふくらみ具合は横向きの設定と合わせます。
dは正確さよりも、見た感じの好みで決めましょう。

髪の毛が肩にかからず、首がすっきり見えるのも大きな特徴です。

ポイント
ほおのラインと目の形

顔のりんかくは２つのラインで構成されています。どこで曲がるかをとらえて描きましょう。

口の高さが角度の変わるポイントなので、ナナメ向きにも反映させます。

● フカン：下向きの顔

後頭部。丸みで頭部の奥行きを出しましょう。

頭頂部

髪の毛の生えぎわ

鎖骨。フカン気味にとらえた胴体を描く時に、上面の厚みを意識する目安になります。

首。アゴに隠れています。

胴体の厚み

● アオリ：上向きの顔

張り出している前髪のフサをとらえましょう。

頭部本体

アゴの下面

鎖骨。アオリでは浅いVの字でとらえます。

横向き

正面向きやナナメ向きに合わせて描きましょう。

側頭部の中央

顔面から側頭部に至る「頭部の奥行き」

耳の位置は側頭部の中央あたりにとりましょう。

ポイント

頭部のシルエット

ここの丸みが決め手です。

a
b
c
d

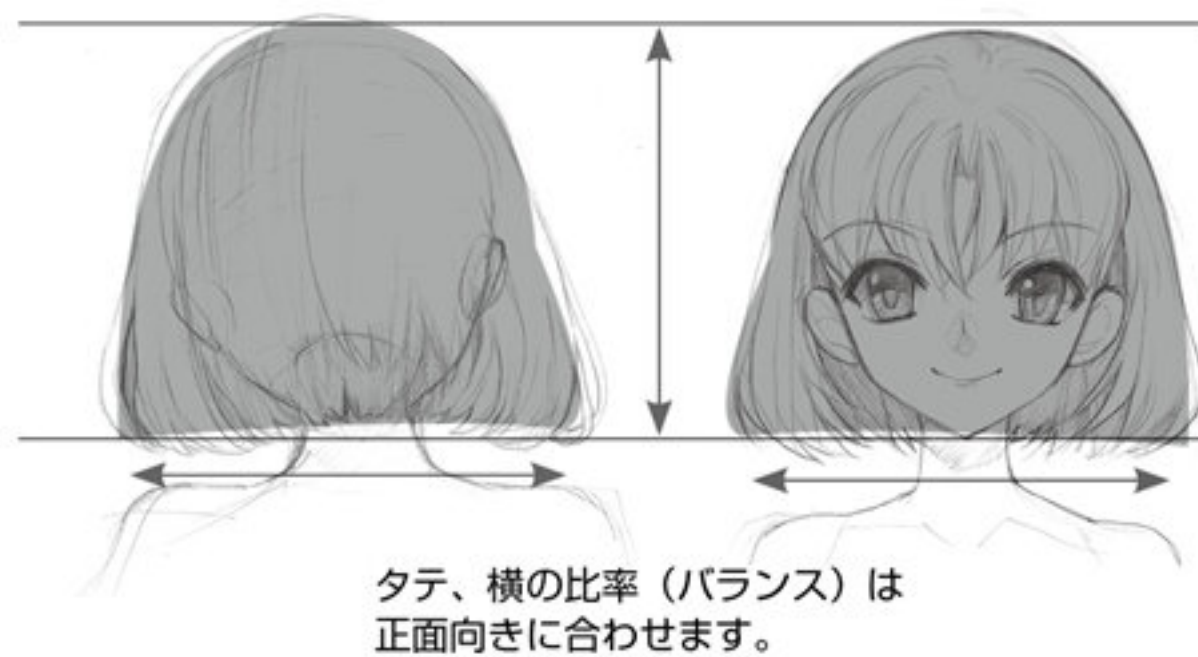
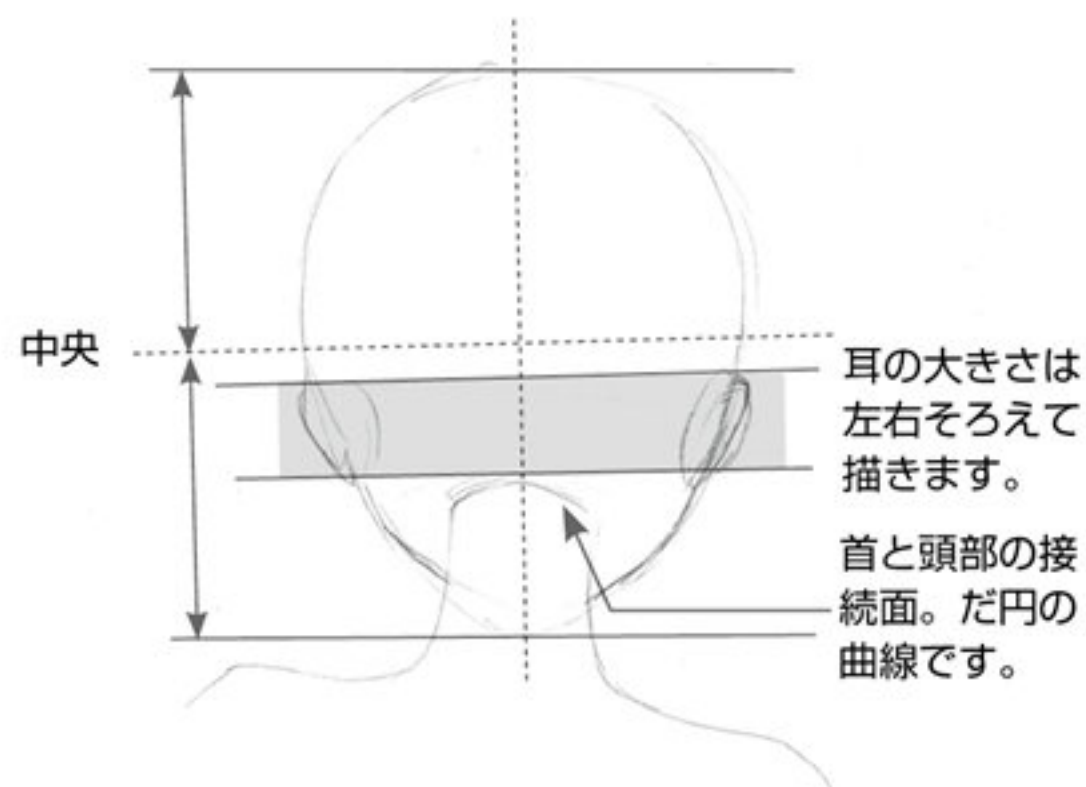
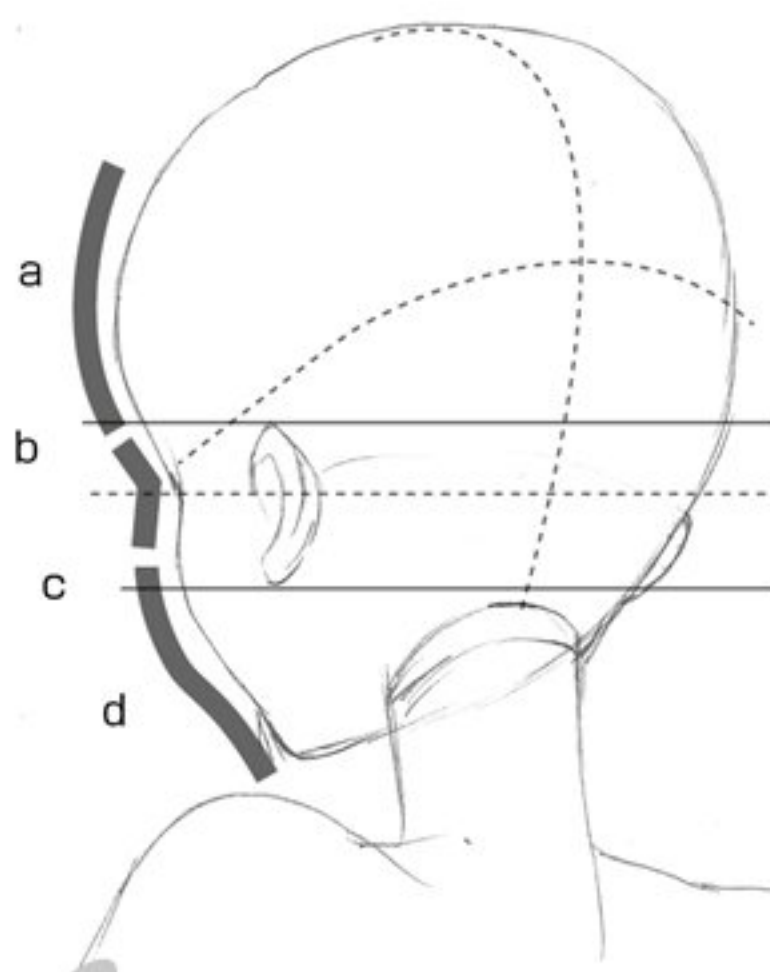
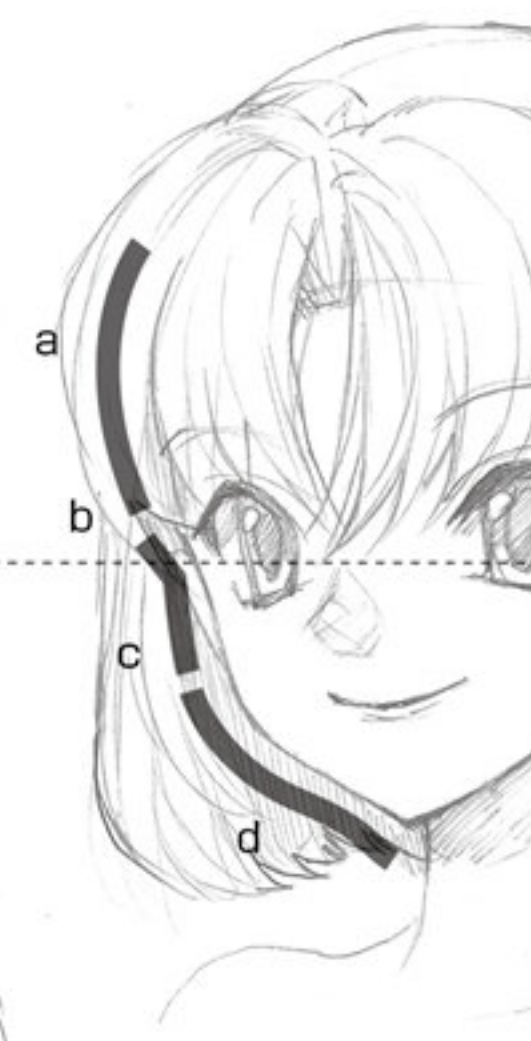
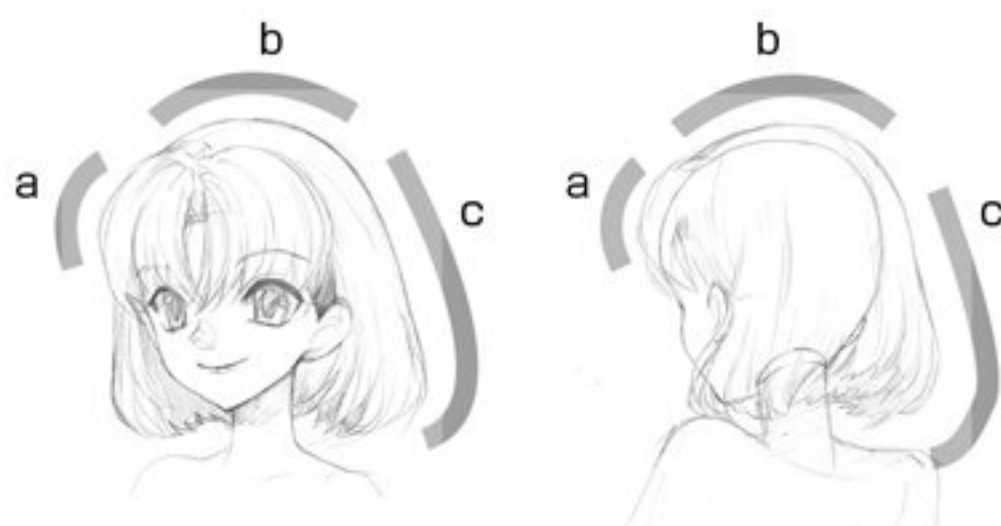
a
b
c
d

a. 前髪の丸み、張り出し。
b. 頭の形（丸み）
c. 広がりの角度
d. 広がりの幅

● 首の伸び縮み

首は作画上はたった２本の線で構成される単純なものですが、頭部と胴体をつなぐ重要なパーツです。

後ろ頭

髪の毛の曲線で頭部の丸み（立体感）が生まれます。耳が見える髪型では耳のデザインに合わせて後ろ頭やナナメ後ろを描きましょう。

髪の毛

キャラは、顔が見えなくても「あのキャラだ」と
他のキャラと見分けがつくように描きます。

髪のボリュームと流れを意識する

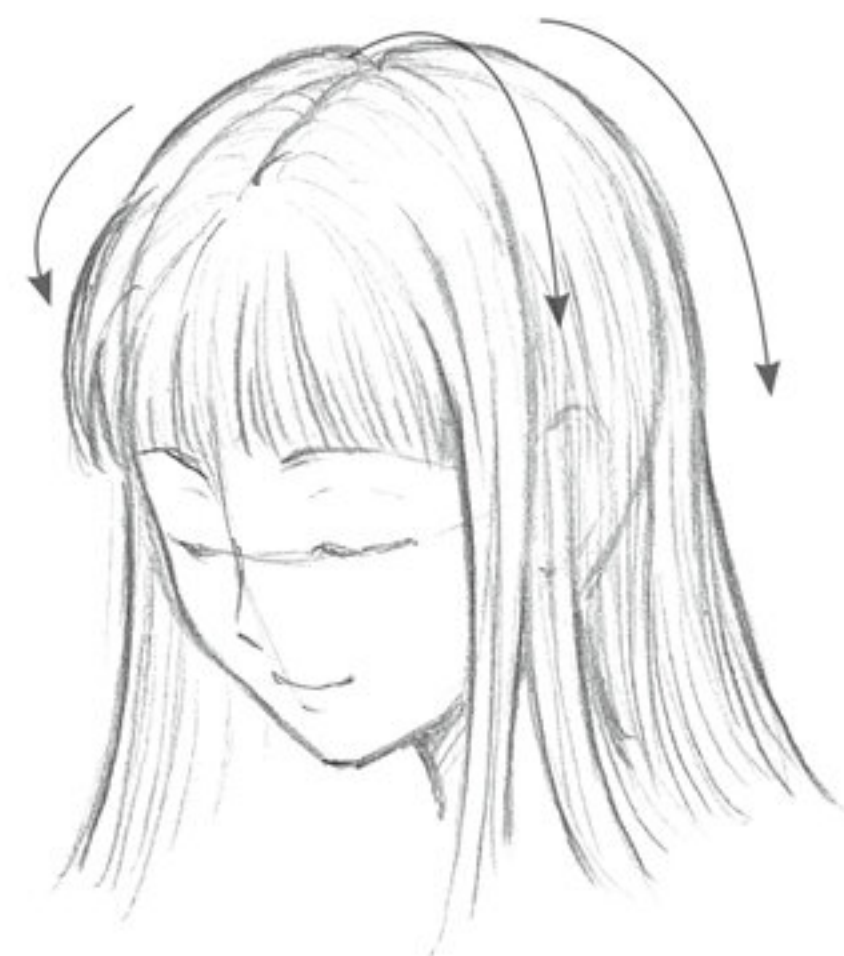
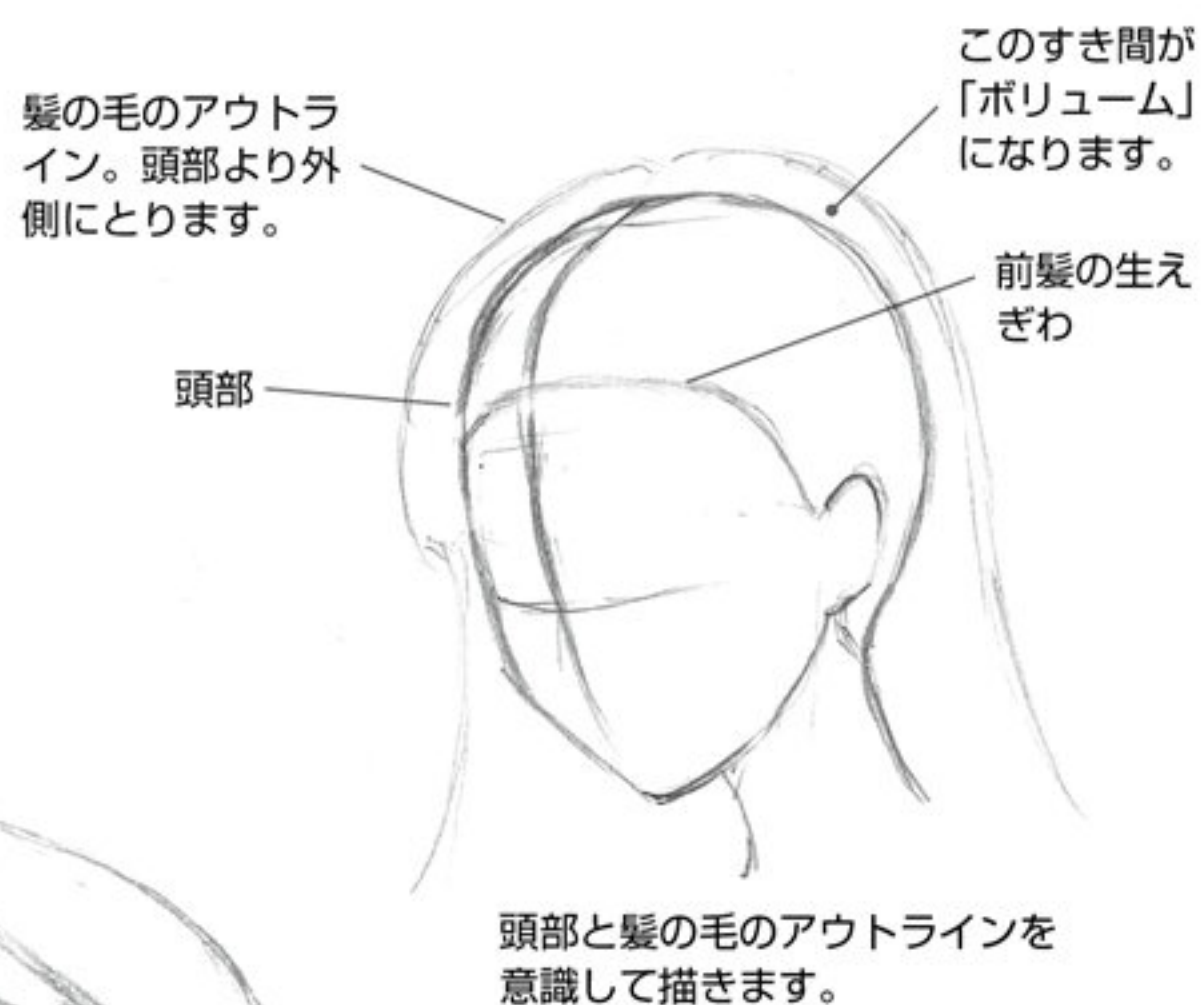
● ヘアスタイル作画のポイント

髪の毛のアウトライン。頭部より外側にとります。

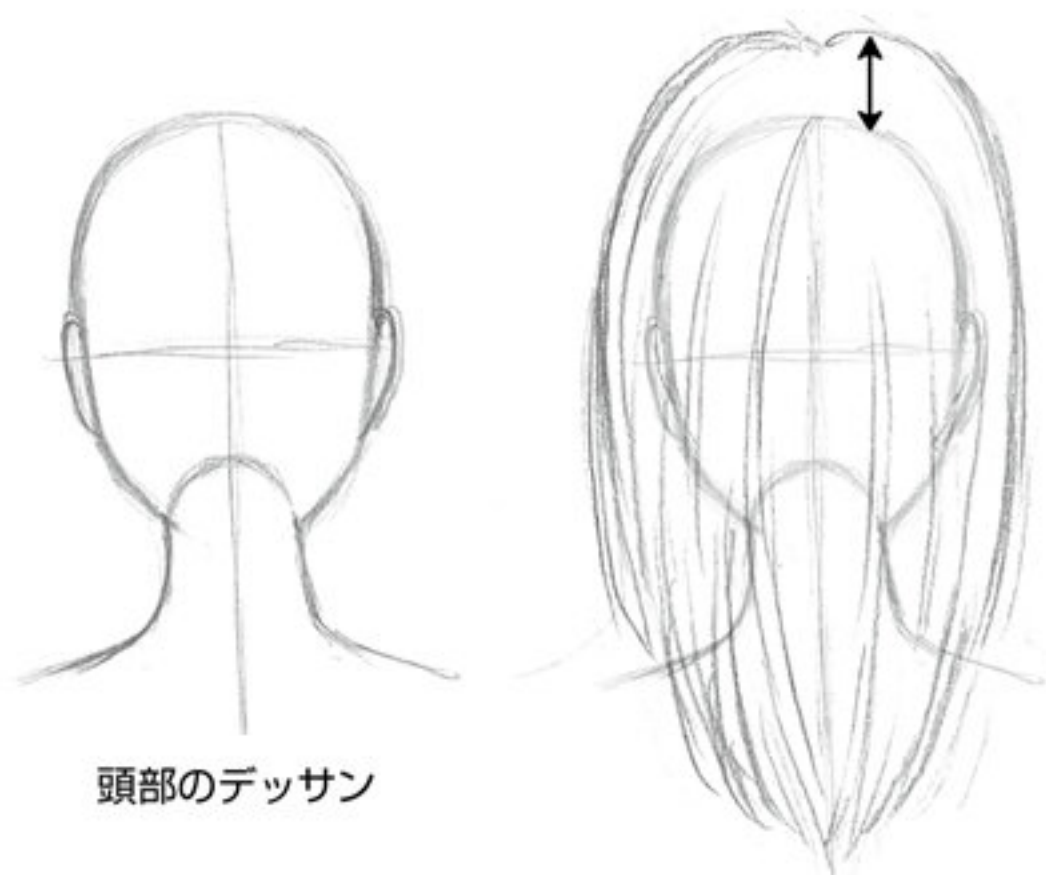
このすき間が「ボリューム」になります。

前髪の生えぎわ

頭部

頭部と髪の毛のアウトラインを意識して描きます。

頭の曲面にそっているヘアスタイルの場合。髪の毛は曲線で描きます。

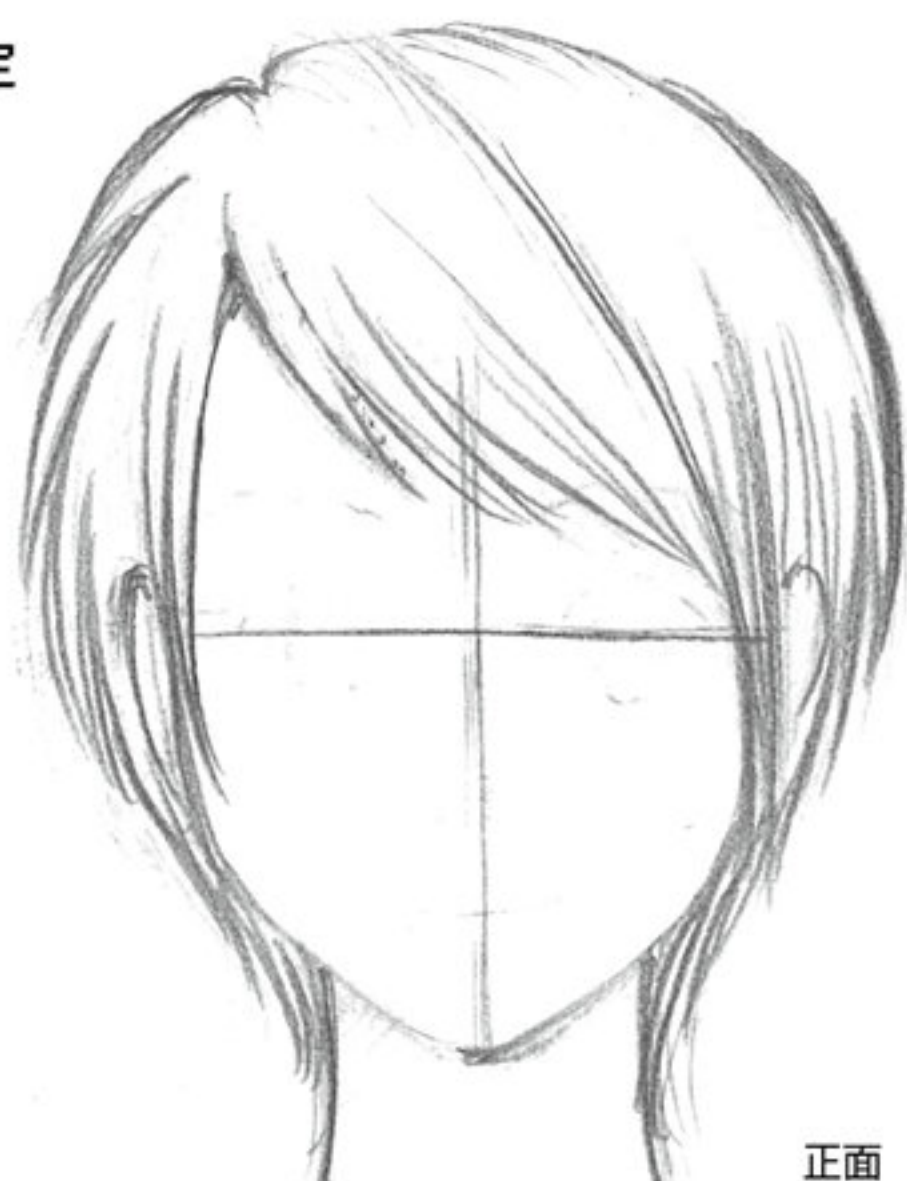
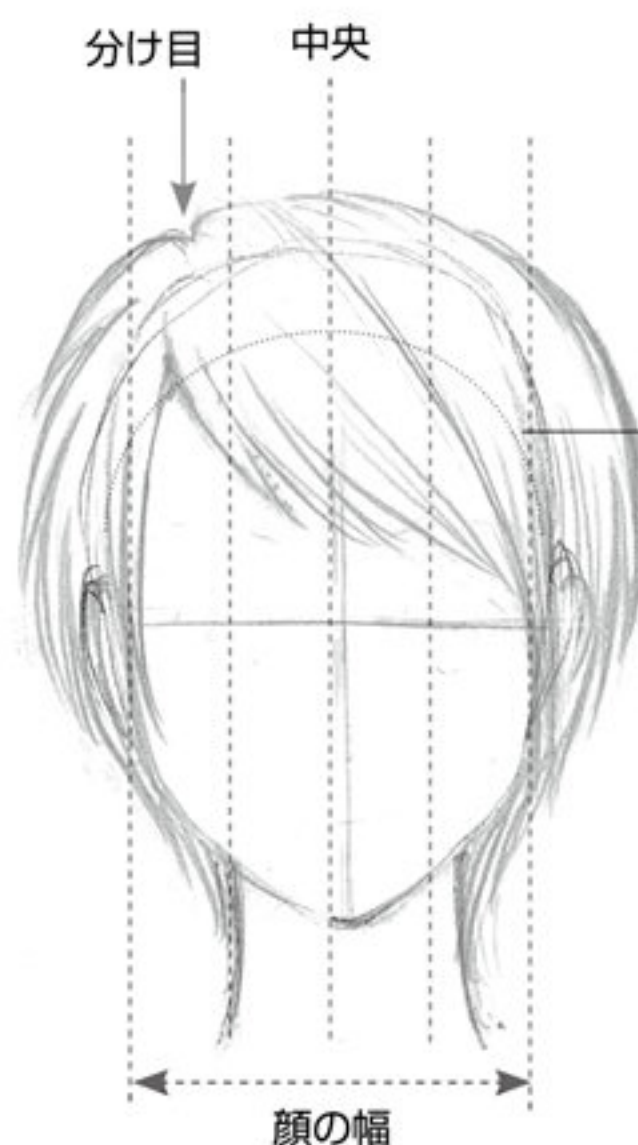
● ボリュームとは髪の毛の量（ふくらみ具合）

頭部のデッサン

ボリュームが大きい…頭部全体が大きくなります。

ボリュームが小さい…頭部全体が小さくなり、ぺったりした印象になります。

髪の毛は曲面と流れ、髪が生えている方向を意識して描きましょう。

● 左右非対称の髪型は、左右ナナメ向きも描いておこう

横わけ設定

左右の設定

正面向きでアウトラインに分け目をくびれとして描いたら、後ろ向きでもくびれを描きます。この「くびれ」は頭の「つむじ」で、髪の毛の流れの起点です。

単純化する場合

キャラには、髪の毛の流れを描き込むタイプと、単純化タイプがあります。どちらのタイプでも、頭部とボリュームを意識しましょう。

描き込むタイプ
髪の毛の流れを表現して描きます。

単純化タイプ
フサをブロックとして描きます。

耳

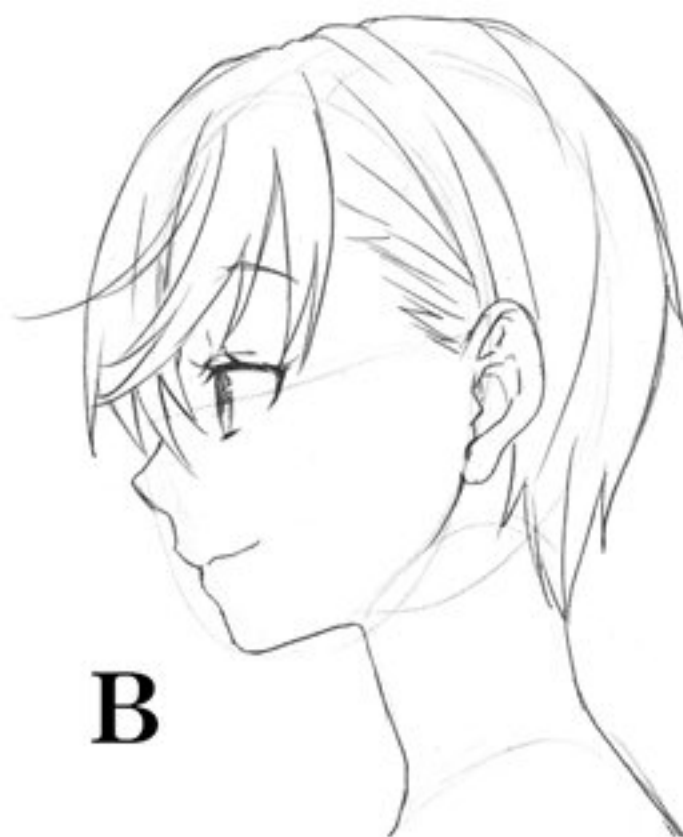
耳は、中を省略したり、デフォルメするなど、バリエーションがたくさんあります。耳をほどよくリアルに描いたものを見てみましょう。

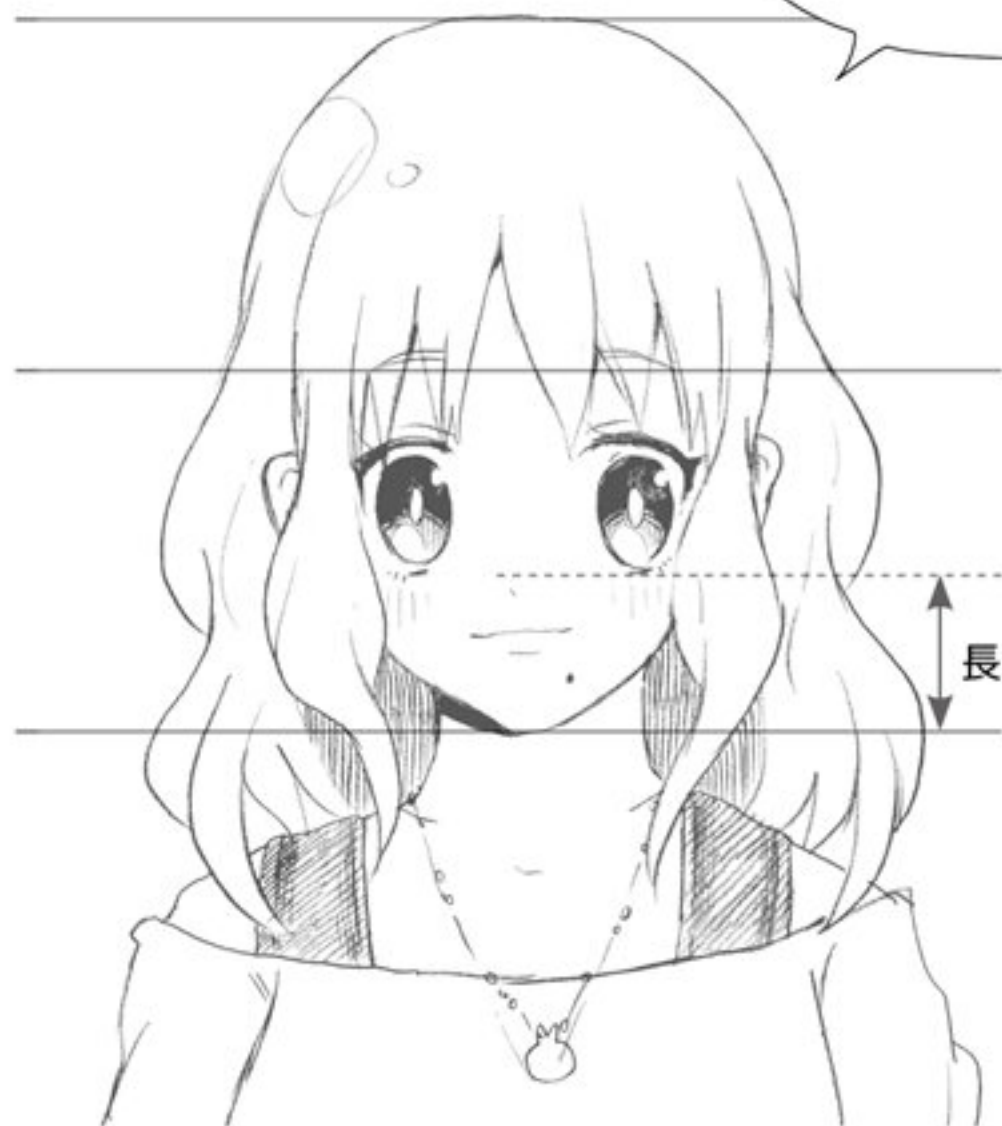
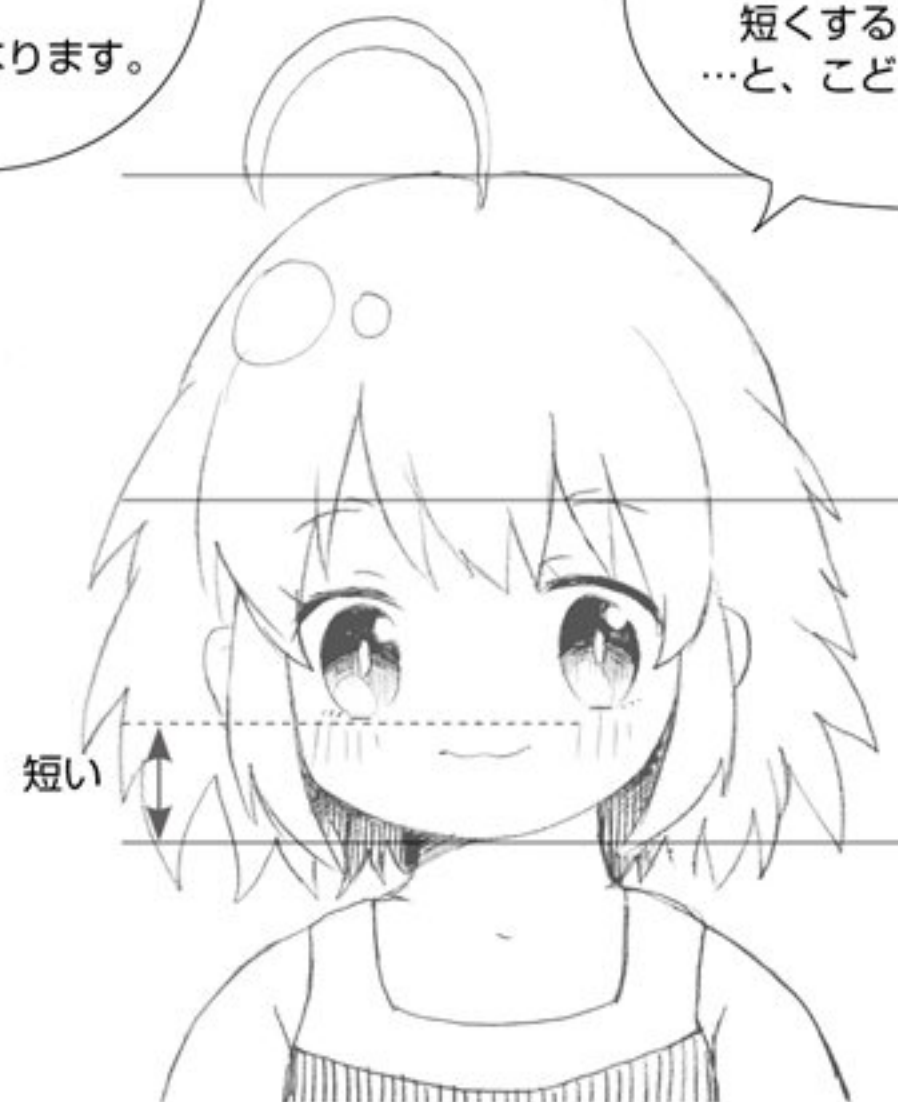
● 顔の向きと耳の形

横

ナナメ後ろ

うつむいた場合

● 耳の位置

AとBは、ぱっと見で何が違うか分からない横顔です。
Aは頭部の構造的に「正しい位置」に耳が描かれているもの、
Bは後ろ寄りに設定されたものです。感覚的にもっと前寄りに
描かれることもあります。
Aを基準にして自分が納得のいく位置に耳を描きましょう。

おとな顔とこども顔

・顔を面長にする
・目を小さくする
・目から口までの距離を
長くする
…と、おとな顔になります。

・顔を丸っこくする
・目を大きくする
・目から口までの距離を
短くする
…と、こども顔になります。

正面

長い

短い

おとな…下まぶたからアゴまでの距離が**長い**
こども…下まぶたからアゴまでの距離が**短い**

横

首は長い

首は短い

胴体を頭と同じくらい
の幅を持たせる。

胴体を頭よりも
小さくする。

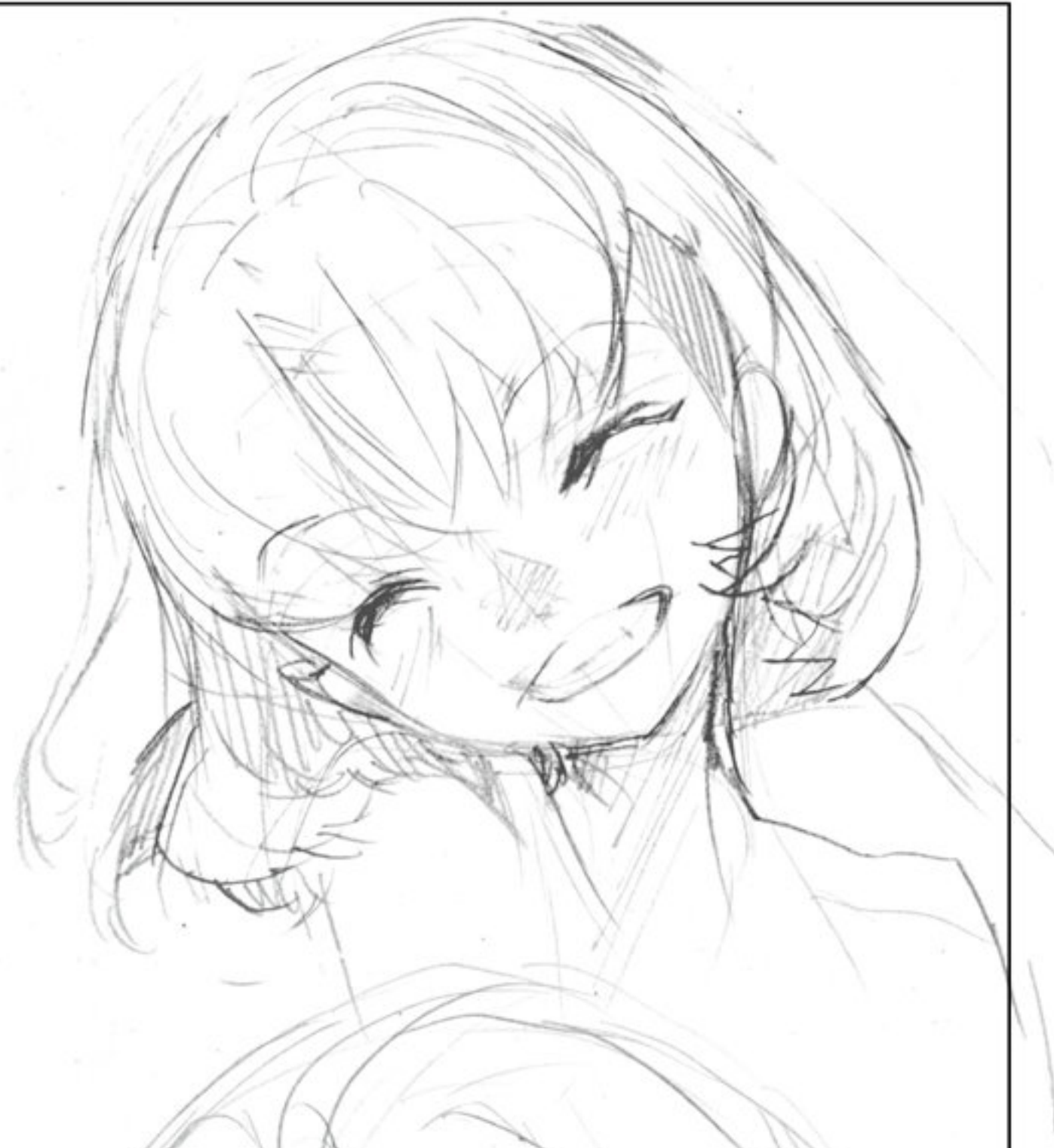
後ろ

肩幅は広い

肩幅はせまい

ラクガキをしよう

自分だけが楽しい「ラクガキ」も、「キャラを知る」ために大切なものです。自分で描いたキャラでも、いろいろ実際に描いて動かしてみるまでは「ナゾの人」のままです。
そして、ただの「ラクガキ」も実は「ラフスケッチ」という立派な創作活動の一環なのです。

人気プロ作家 森田和明の作画レポート

体の作画手順

顔と体があっての「キャラ」。森田氏に今度は全身のポーズを描いてもらいました。作画の基本手順は「大きな顔の作画」とほとんど同じです。

用紙サイズ…A4

1. アタリを描く

2. ラフデザイン（下描き）

3. 線を整える

4.5. 仕上げ・完成

テーマ:「動きのある全身ポーズ」

依頼にあたってはもう少し具体的にします。通常はクライアント（依頼者）と描き手の間で話し合いを通じて、「描くもの」の方向や依頼者が求めるものをはっきりさせていきます。
描き手の方からも、わからないことは質問します。

・動きはひねりによって現れる（コンセプト）
・わかりやすいもの
・走っている感じ
・衣装はボディラインが出るもの
・顔は、さっきデザインしたもの（顔の描き方）で OK

そして作画がはじまります。

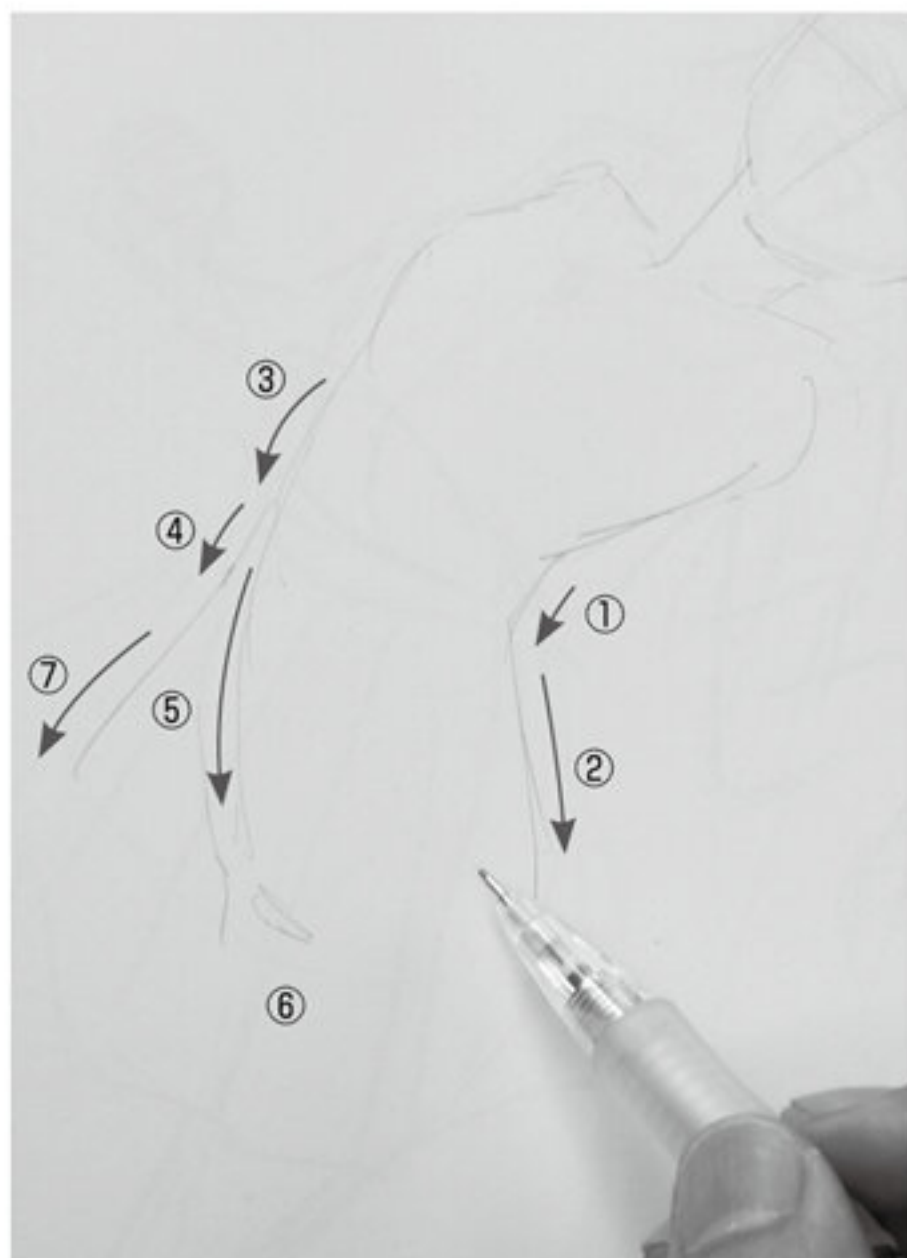
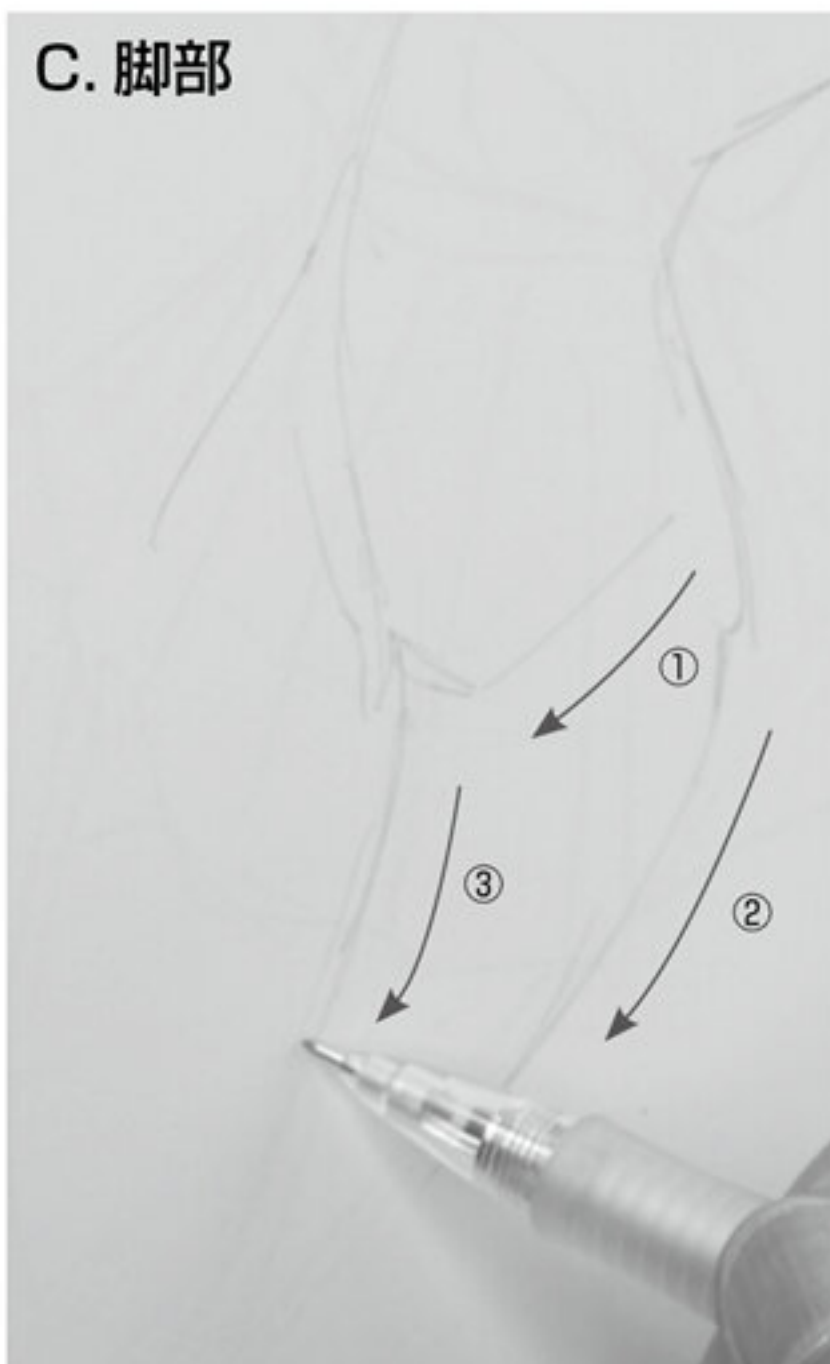
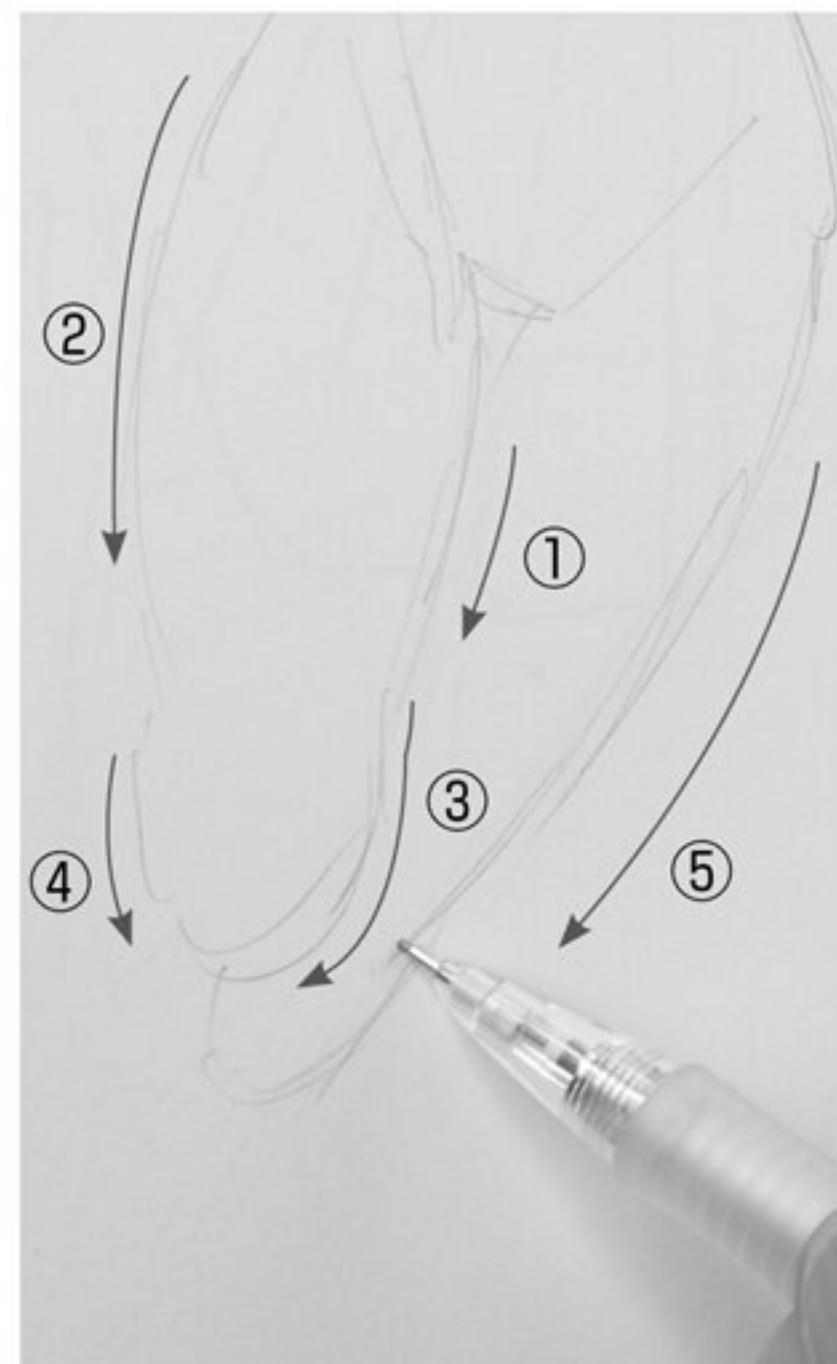
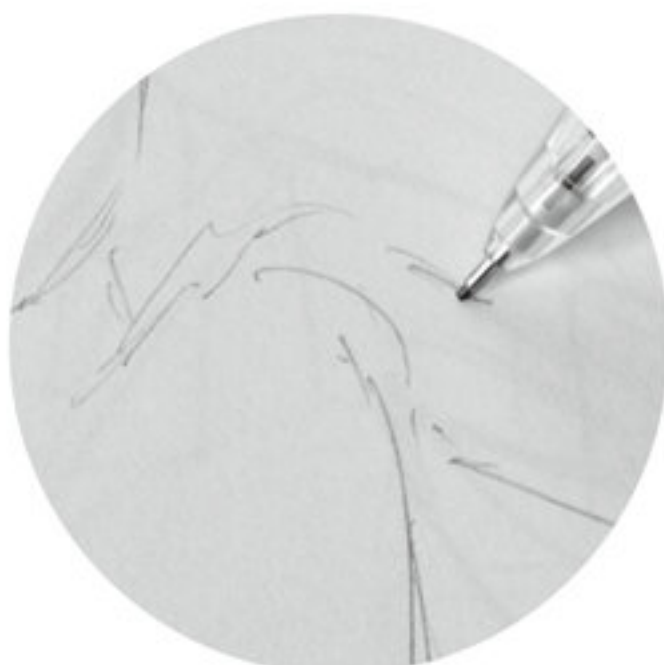
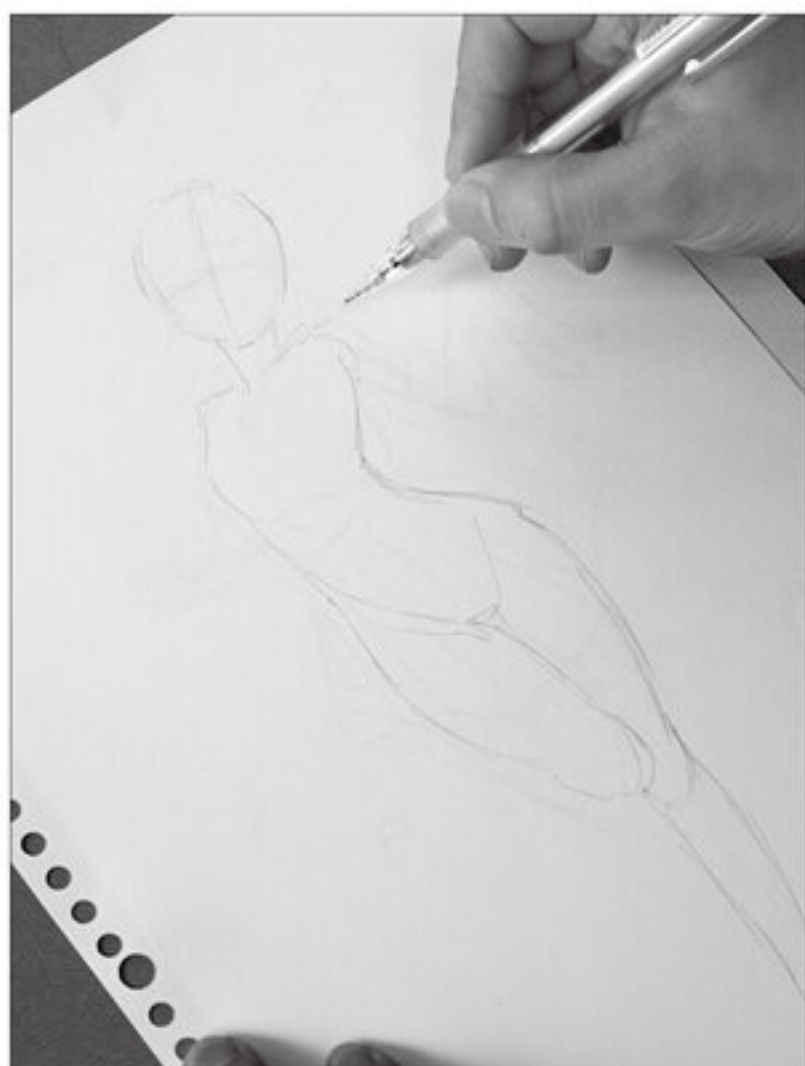
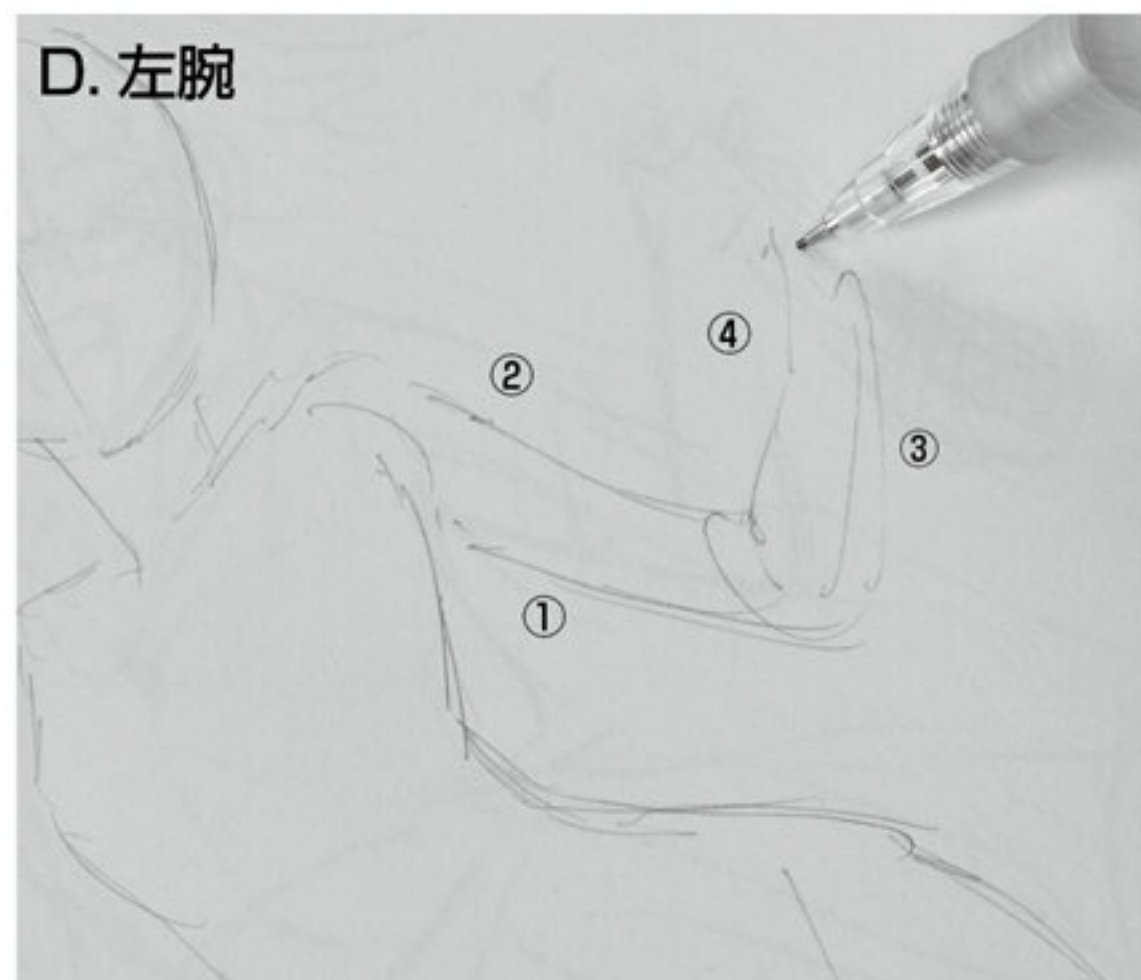
1. アタリを描く

顔と同様、ポーズを描く時もアタリから描きます。この段階では衣装や表情もほとんど描き込みません。

顔（頭部）のアタリを丸く描きます。今度は A4 をタテにしたサイズにほぼ全身を描くので、顔の大きさはかなり小さくします。

顔。まるバッテンを描きます。

首、肩から、胴体のアタリに入ります。この段階で、すでに体の向きや描くポーズのイメージを持って描いています。

バストのふくらみを山状に描きます。

右側のライン→左側のラインという手順です。線をつなぐように引きながら、胴体のアタリをとります。⑥ は股の位置で、胴体の長さをとらえる目安にし、同時に脚線の起点になります。

脚部のアタリを描きます。この段階では自分のイメージを探りながら描く感じもあります。

正確な形を描くのではなく、大づかみな形をとるのが目的です。

脚までおおよそのイメージができたら肩の位置をとって腕のアタリをとります。

基本の流れは、頭 - 胴体 - 脚部 - 腕 - アイテムの順に形をとります

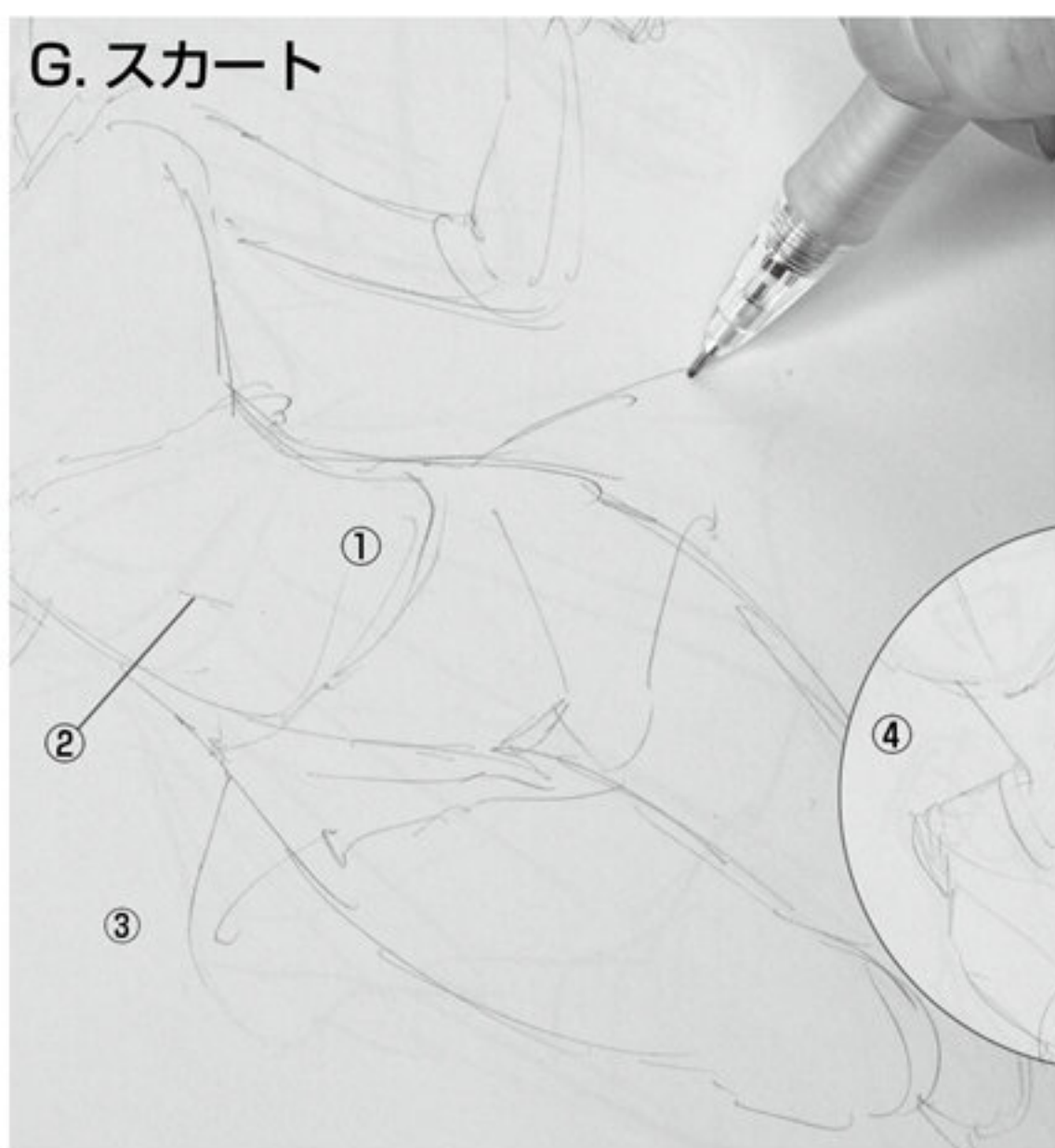
E. 右腕

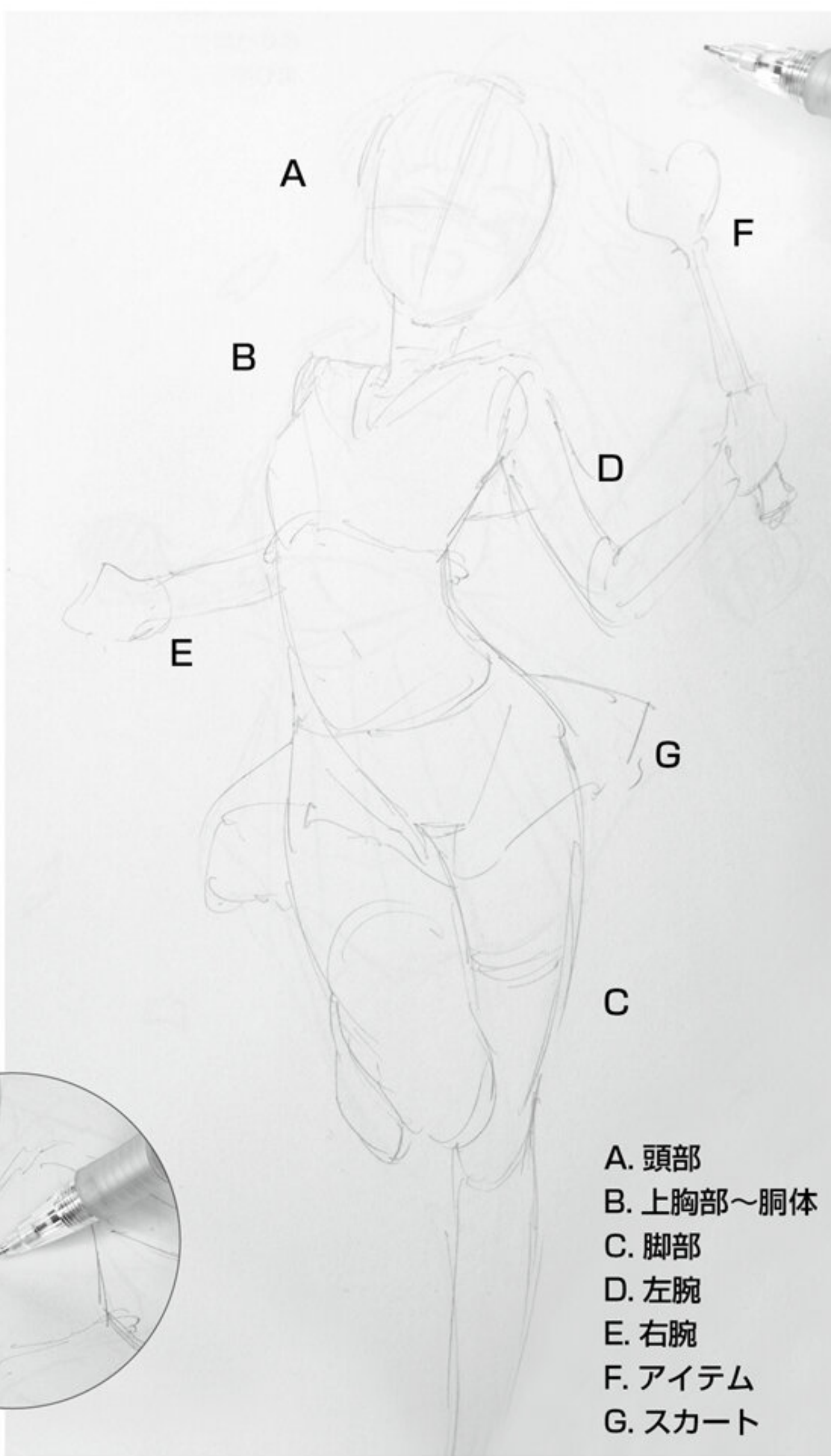
キャラの右腕。おおよその位置と形をおさえるだけなので、シャープペンシルは長めに持っています。

F. アイテム

アイテムのアタリ。小さいモノなのでシャープペンシルの持ち方は短めです。

G. スカート

①
②
③
④

① パンツ　② おへそ　③ スカート　④ エリパーツ

A
B
D
E
F
G
C

A. 頭部
B. 上胸部～胴体
C. 脚部
D. 左腕
E. 右腕
F. アイテム
G. スカート

アタリの完成。A ～ C がメイン。そこに D ～ G が描き加えられていきました。

2. ラフデザイン（下描き）

アタリにのせるように線を足しながら、顔のりんかくやボディラインを少し整えます。イメージスケッチふうにヘアスタイルやトップス（上着）などを描き込んで、イメージを明確にします。

頭部に少し手を加えます。前髪を入れ、耳を描き込みます。

動きを意識して前髪を描き加えます。頭部のシルエットをつくる発想にも通じます。

同様に動きを意識したツインテールのアタリを入れます。

反対側も描き込みます。

ポイント

この段階までは、原稿はまっすぐ置いて描きます。原稿を傾けるのは「ていねいにきれいな線を引く」ために行うので、ここではその必要がないのです。むしろ、雰囲気やプロポーションに気をつかって「形をつくる」作画なので、全体を見やすい位置にして描きます。

おおよそのデザイン、下描きの完成。顔のデザインはすでに決まっているので描きませんでしたが、この段階で顔を描いてはいけないということではありません。

3. 線を整える

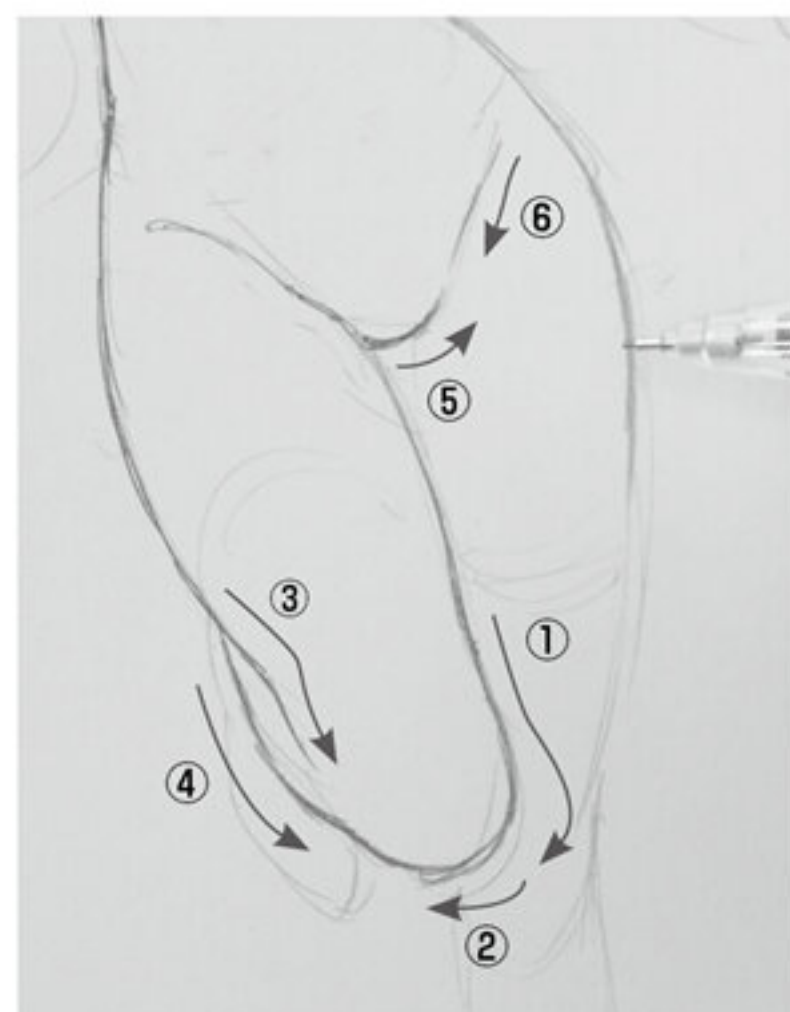
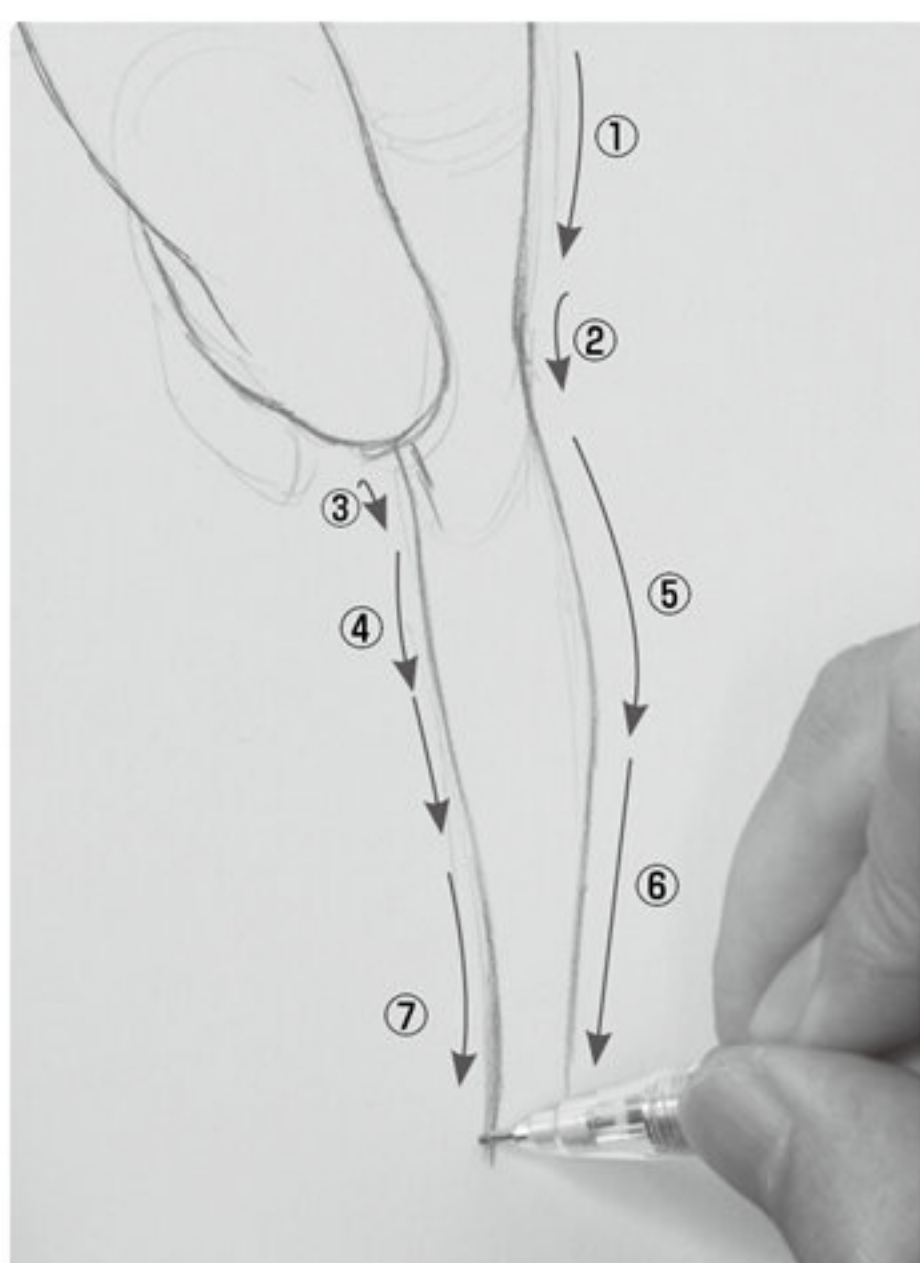
細い線での「描き込み」から「確定線」への様子や、「描いてみたけどやり直し」など試行錯誤して進める作画の現場を見てみましょう。

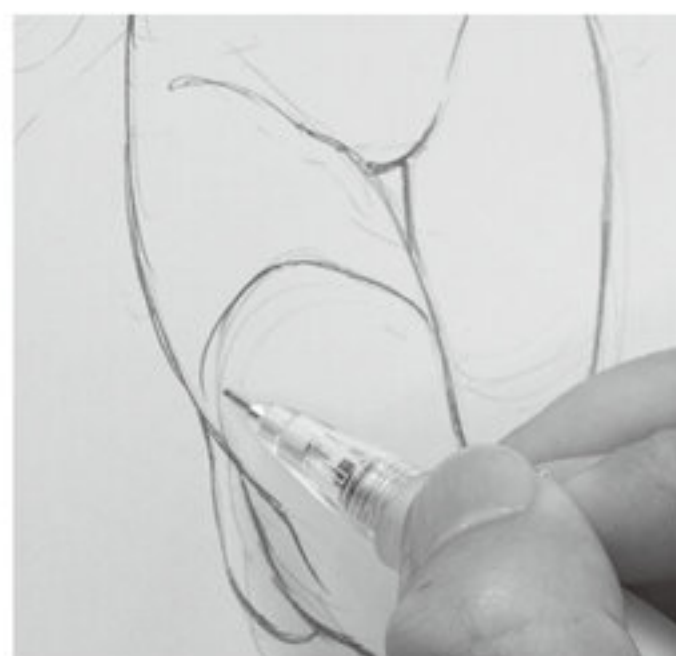
上半身〜脚部

「セーラー服アレンジのボディスーツ」というイメージのコスチューム。ボディラインがすっきりしたものになる予定なので、華やかさを袖に与えるデザインを試みます。

ヒラヒラした感じの袖を描きます。

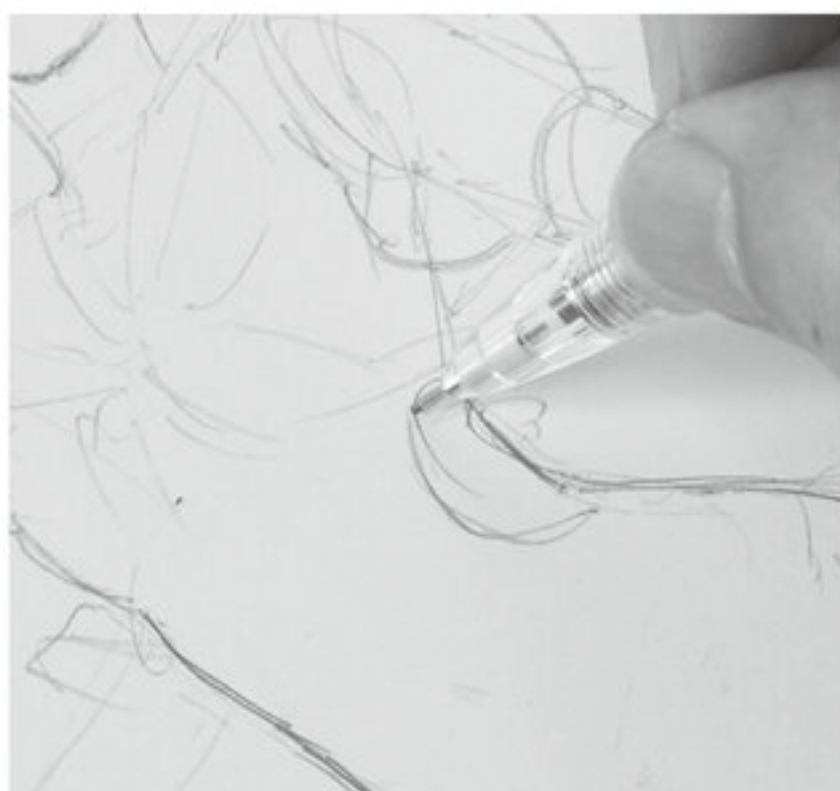
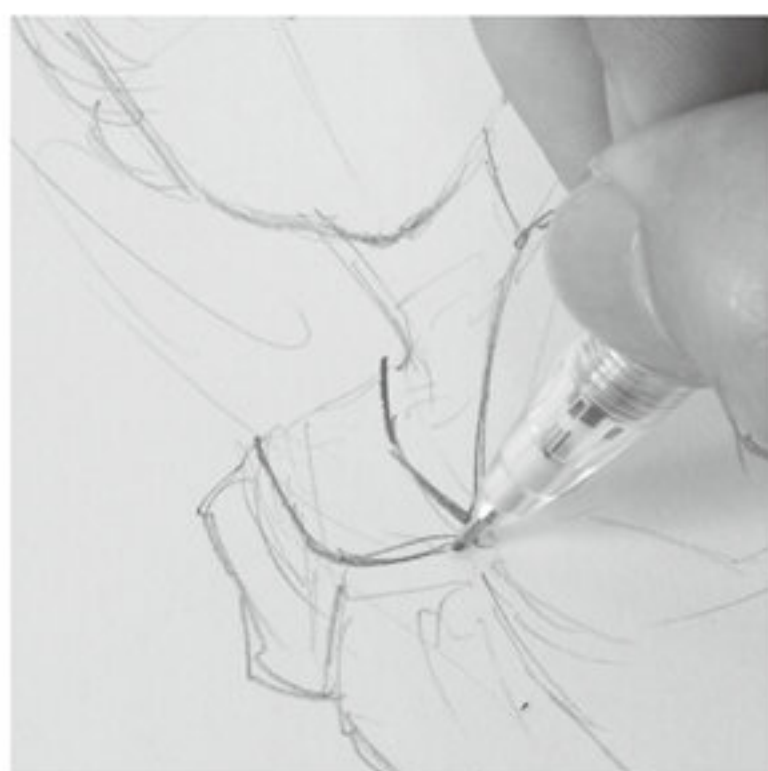
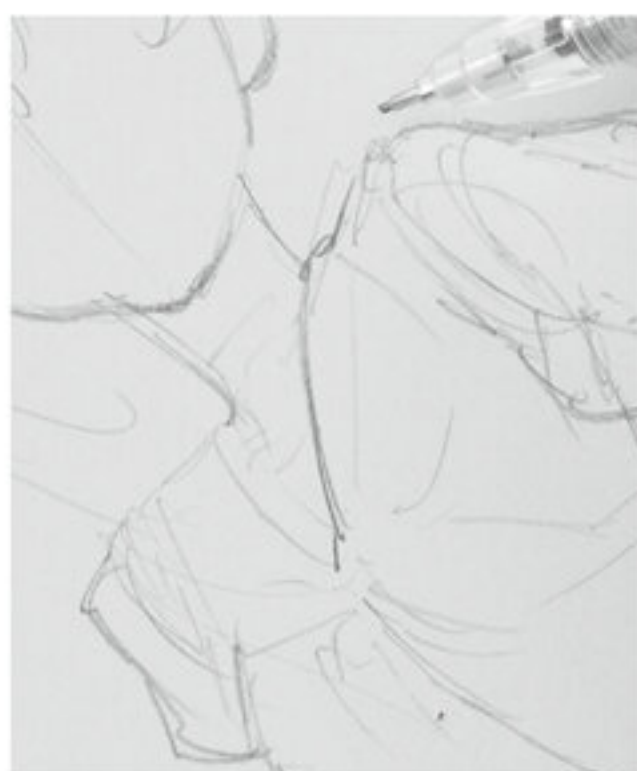
アタリのラインをただなぞるのではなく、立体感をつくりだすこと意識して線を引きます。

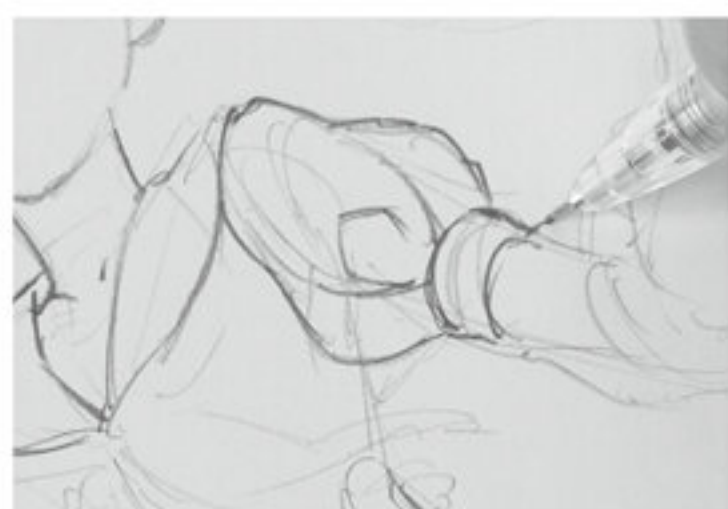
線をつなぐようにして描きます。

手前に突き出している脚からクリンナップ（線を整えて清書すること）します。

脚線を構成する「曲線」のイメージを持って描きましょう。

ボディスーツのスソ部分を描きます。ごく薄く描かれたアタリをベースに、もうちょっと濃いめにラインをとります（下描きの線）。

描いたばかりの下描きの線を目安に、修正しながら線を確定します。

同様に奥の脚にも描き入れます。

ボディスーツ〜袖

原稿はナナメに置いています。

ちょっぴりセクシーさを演出するデザイン。ウエストに穴を開けたり、センターラインを入れて、体の曲面を演出します。

セーラーのエリを描きます。

袖パーツの作画。原稿はほぼ真横に置いています。

手とアイテム

正面置き

下描きをします。

指の太さと形のバランスをとりながら完成させます。

横置き

①

アタリ段階での「ハート型」から、ここで「オノ」に変更。左右対称の形なので、ハート型がそのまま利用されました。

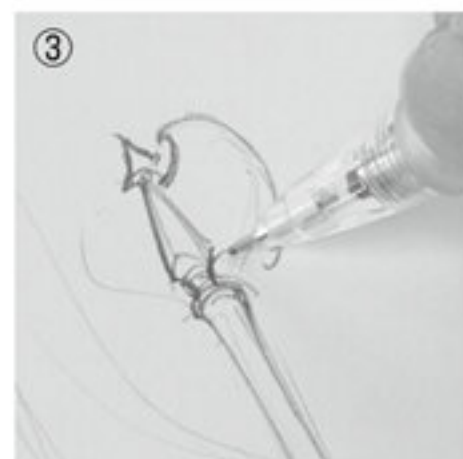
②

③

④

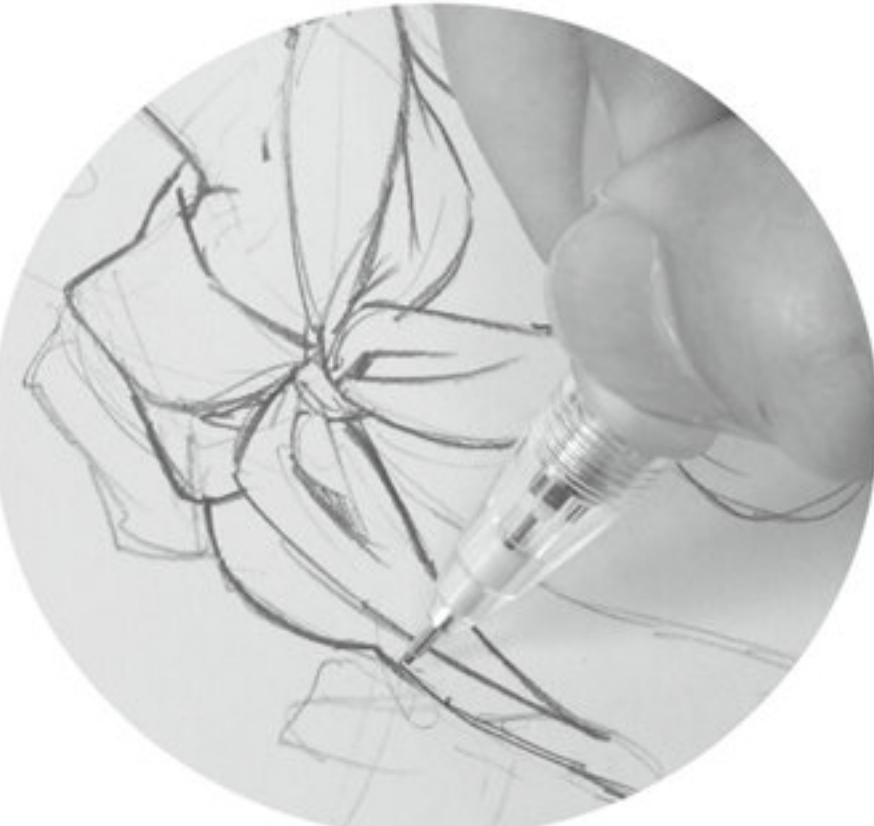
⑤

⑥

⑦

胸もと～エリ

スカーフ→バスト→エリの線の順に作画を進めます。

スカーフ…真横置きです。

胸のライン…ややナナメ置きです。

エリの線…逆さ置きです。

顔の下描き

ボディラインから全身のシルエット・イメージがほぼかたまったところで顔（表情）の下描きをします。

正面置き

①

ほおからアゴにかけてのりんかくを確定します。

②

髪の毛。頭部の曲面にそった曲線で、ていねいに描きます。

③

目のりんかく

④

⑤

瞳、鼻、口

⑥

まゆ毛

完成度 70%。ここまでが「先に決めておきたいところ」です。ポーズ（テーマ）の主体になる部分だからです。

4. 仕上げ

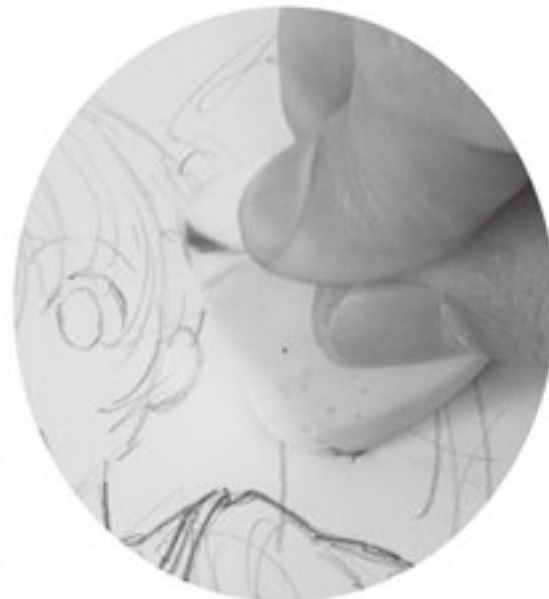
描き込みを進めながら、アウトラインをくっきりさせます。

右腕〜袖

原稿は横置き。手を描く時にまた、向きを少し変えます。

正面置きです。

袖の内側にタッチを描き込みます。

小休止　消しゴムかけと確認

気になる不要な線や、余分な線を消します。

いとも簡単に、「不要な線だけ」が消されていきます。森田氏に「いる線まで消しちゃわないもんですね」と聞くと「慣れです（笑）」とのこと。慣れるものだそうです。

小休止がてら離して遠くから見てみます。描く距離だけだと気づかなかった失敗や、線の見落としがわかります。また、デザインがイメージに合うかどうかなどは、距離をおいてみる必要があります。

センターラインのクリンナップ

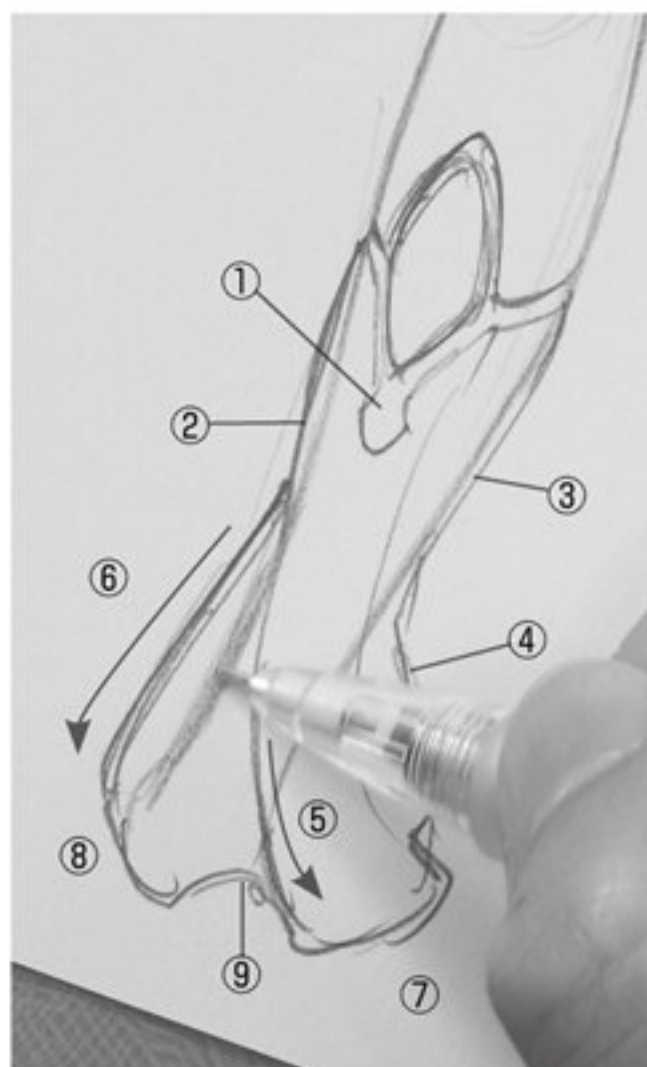
正面置きです。

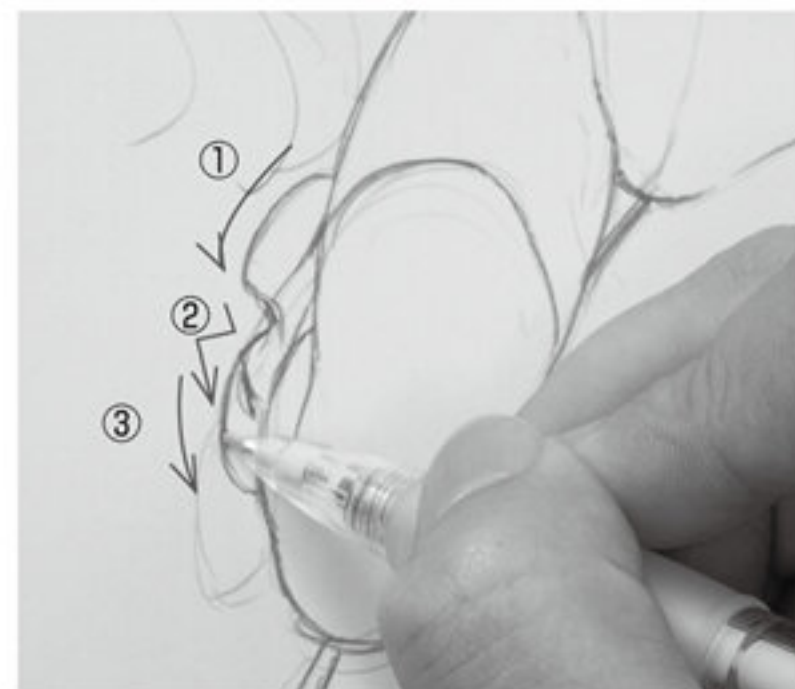
角度が変わるところでいったん留めます。

つなぎ目がわからないように、自然な線でつなぎます。

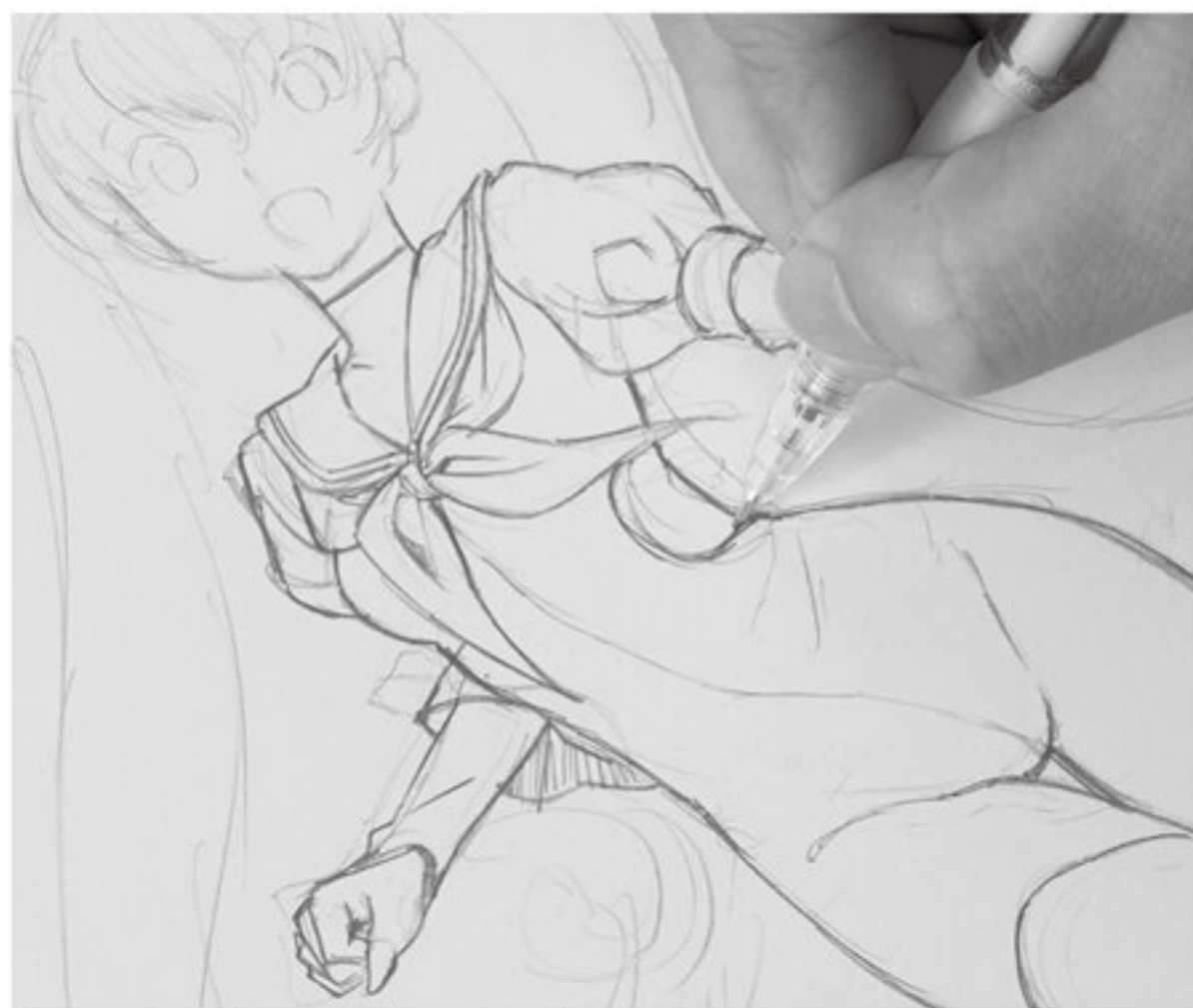
脚部のヒラヒラ・ブーツのディテールアップ

正面置き

アタリも何もないところにだ円が描き込まれます。これは、すでにブーツデザインの完成図がイメージとしてほぼ固まっていることを意味します。

中央にＶ字型① を描き込み、脚をかく時と同様に左② 右③ へと描き進めます。

カゲのりんかくをとり、タッチを入れます。

片足もクリンナップします。

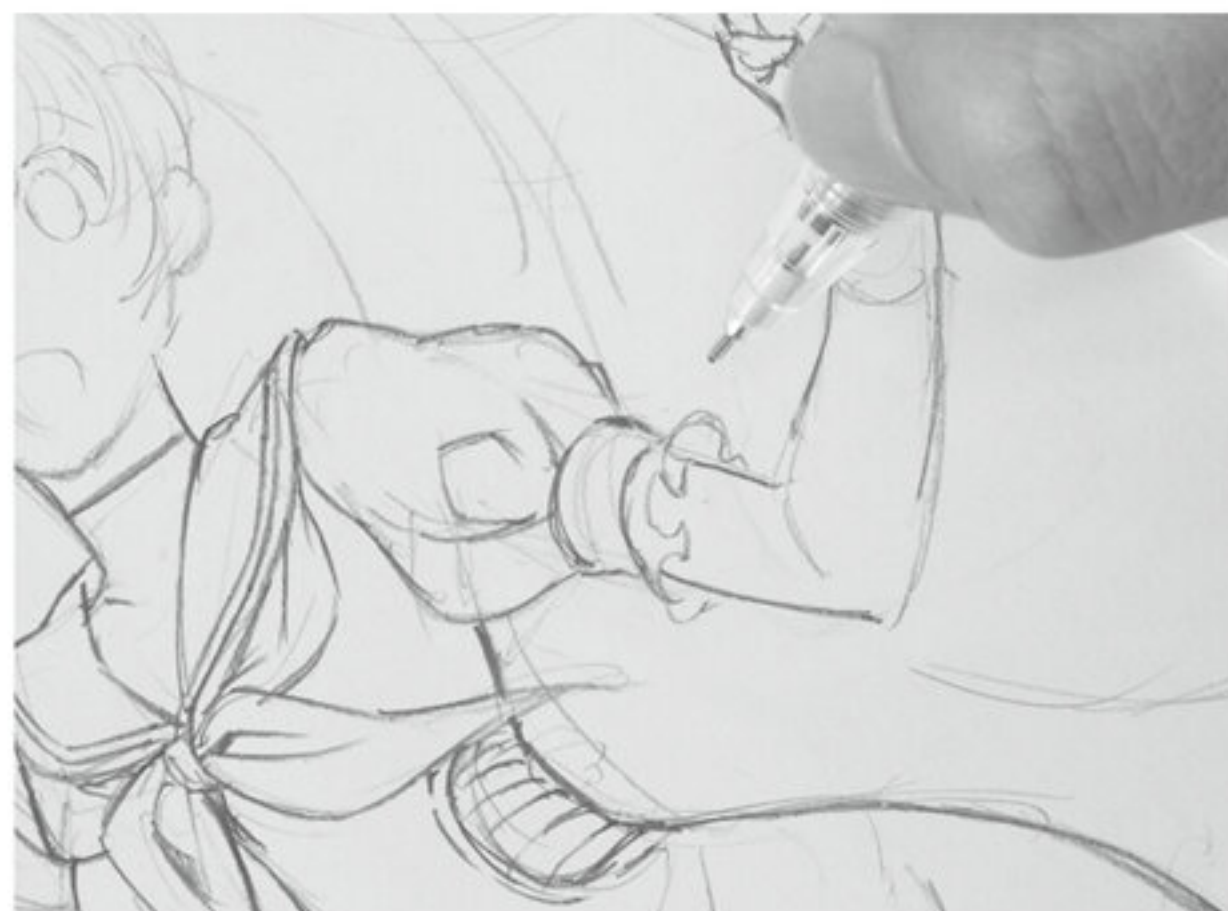
胴体や袖まわり

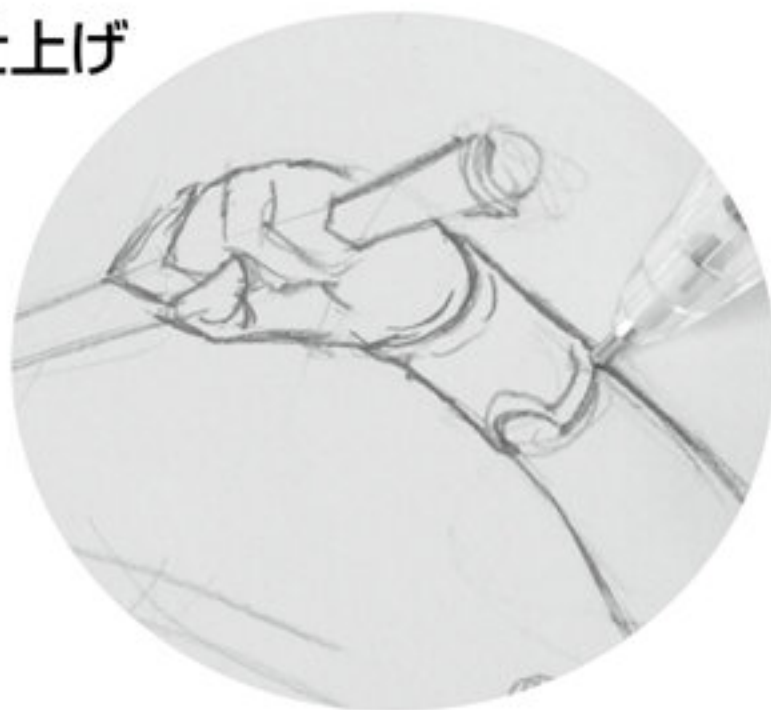
横置き

ウエストのまるのクリンナップ。

あらためてちょっと「置いて見て」みます。

ここにきてまさかの変更 !!

カゲまで描き込んだ「ひらひらの袖」を消して描き直します。

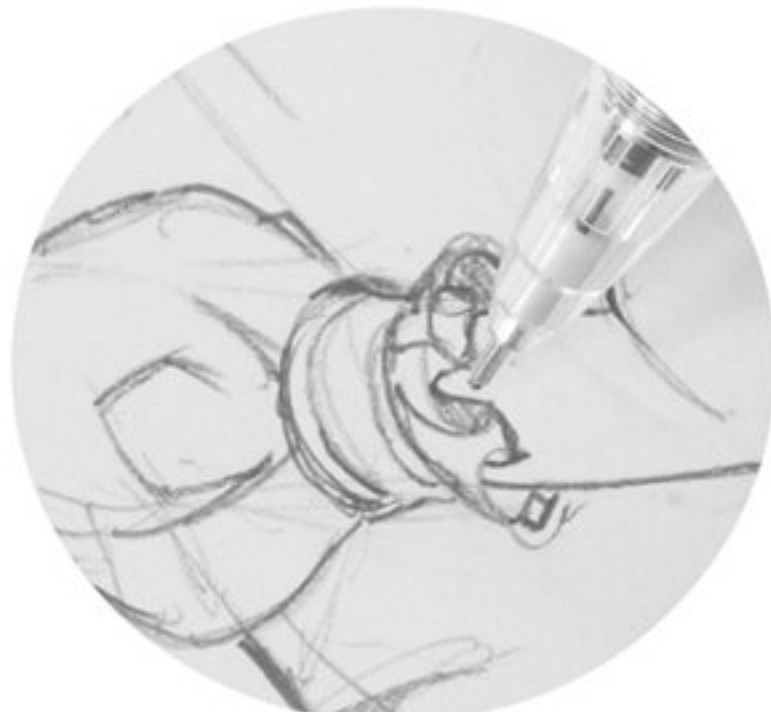
ナナメ向き

半袖にして細かいフリルのデザインに変更です。

腕の補正と仕上げ

ナナメ向き

腕輪の描き込み

横向き

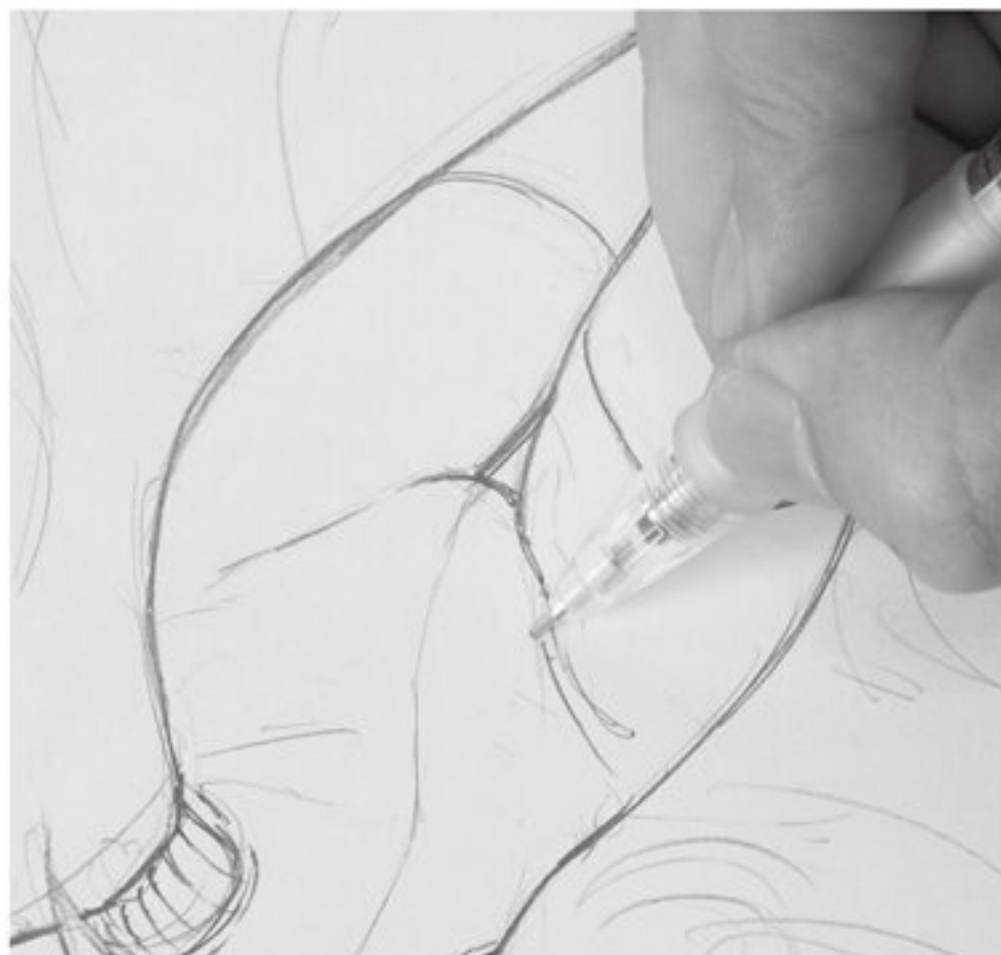
腕のクリンナップ

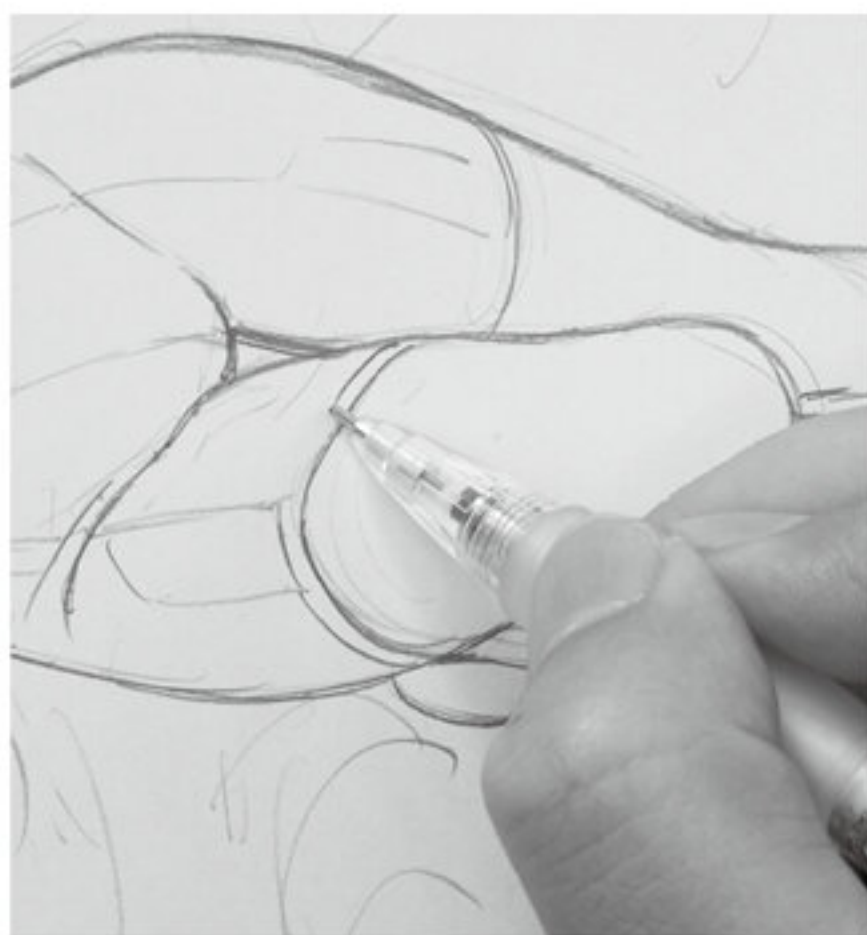
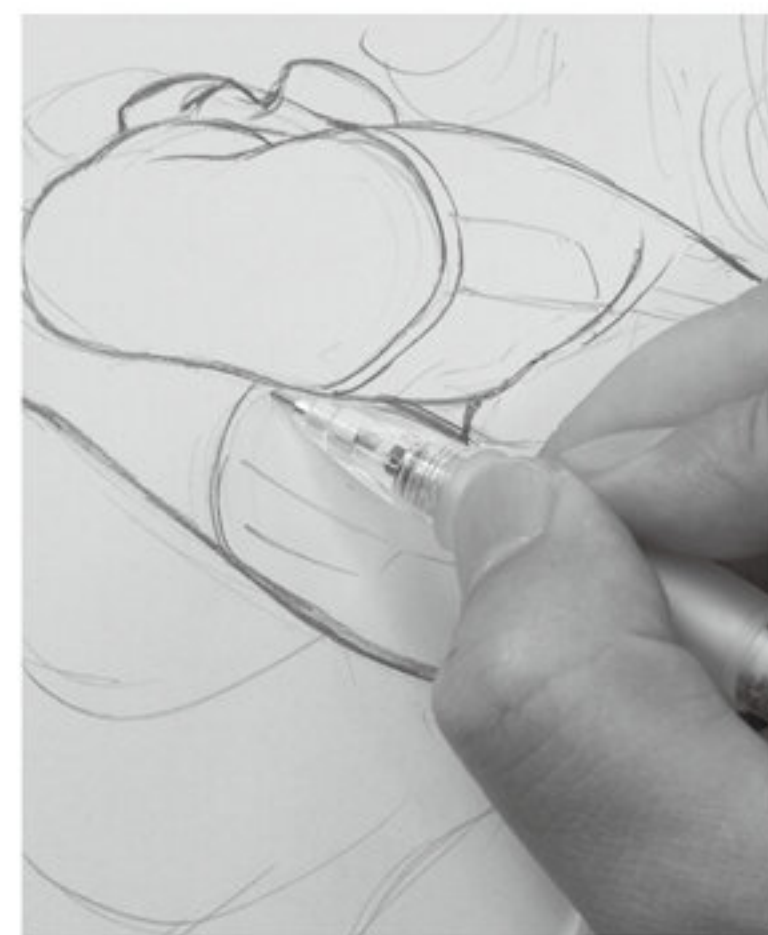
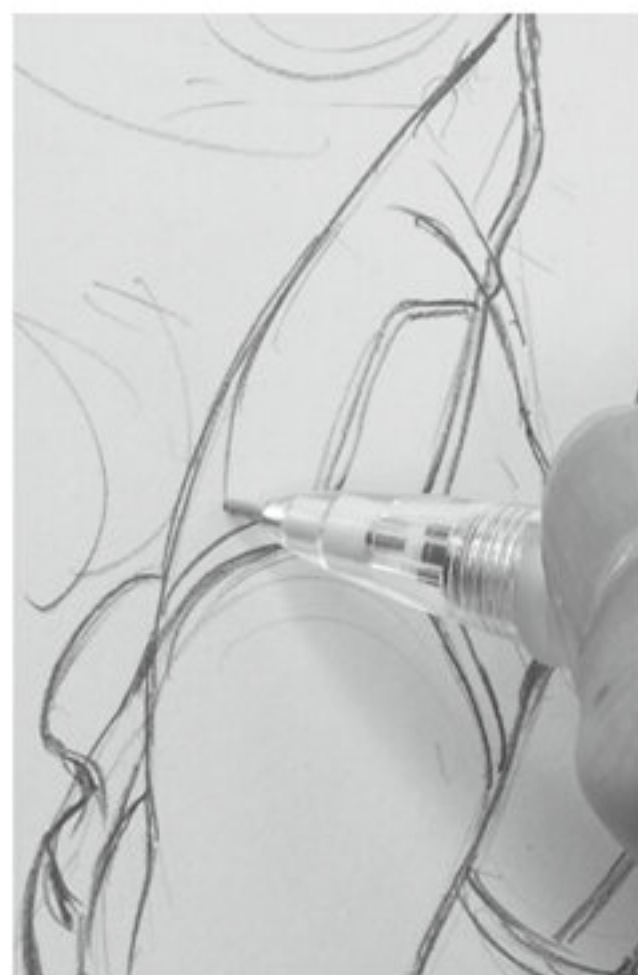
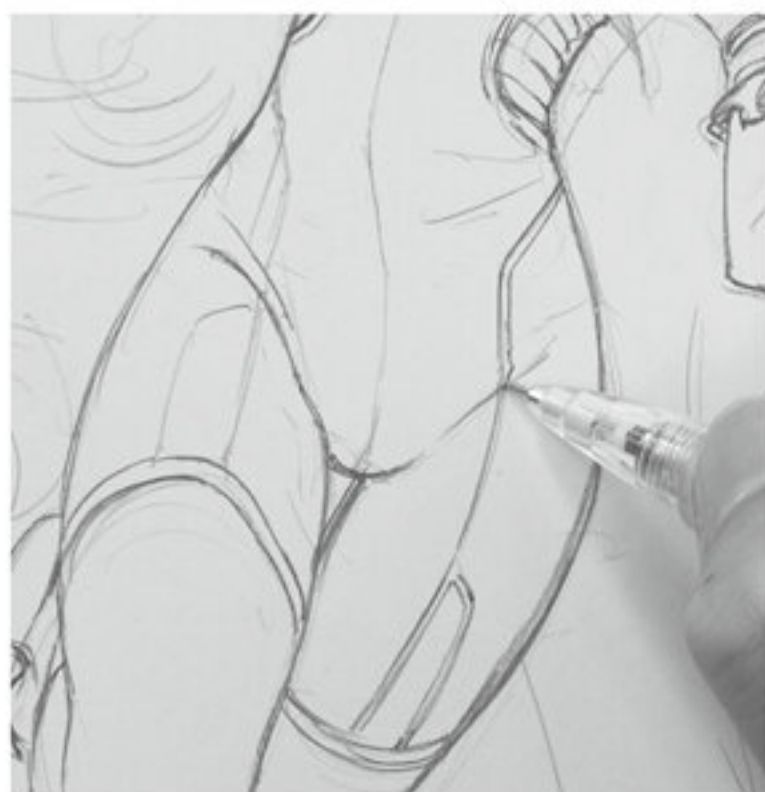
正面向き

袖まわりの仕上げ

逆さ向き

右腕の仕上げ

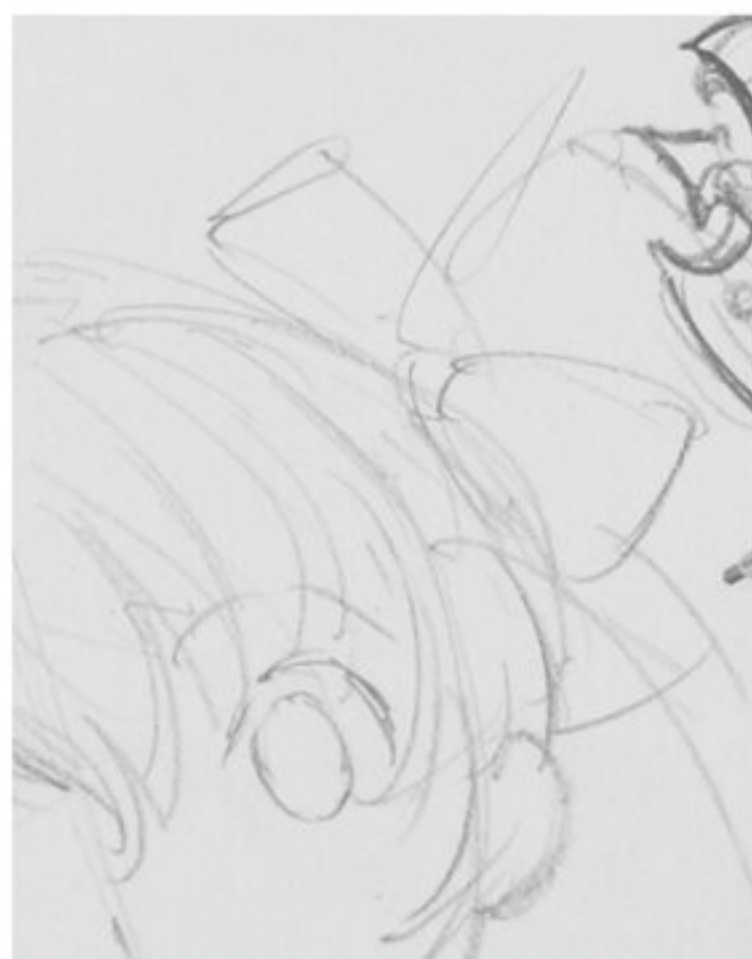
ボディスーツ

横向き

正面向き

横向き

曲線の向きが正反対なので、原稿も 180°ひっくり返します。

正面向き

頭部と髪の毛を残して、90%完成です。

5. 頭部を描き込んで完成させる

髪の毛やリボン、目鼻などを描き込んで完成させます。

髪の毛とリボン

ナナメ向き

リボンのアタリを描きます。

前髪からクリンナップをはじめます。

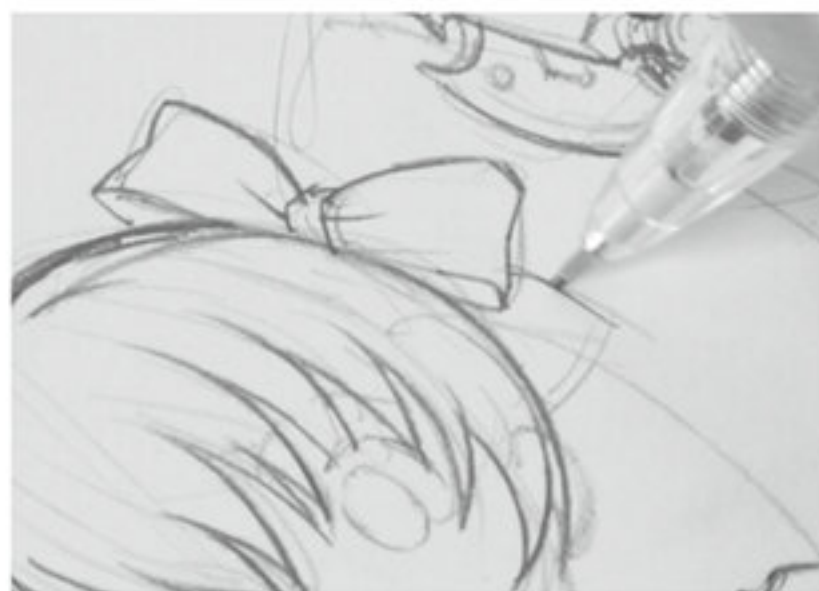
逆さま向き

右利きでは、左にふくらんだ曲線は「上から下」に向かう動きが自然でコントロールしやすく、美しい曲線が引きやすいのです。

随時原稿の向きを変えながら、顔まわりの髪の毛を完成させます。

ナナメ向き

右側のリボンから描きます。

反対側のリボンも描き込んだら、再び右側のテールを描いて、リボンを完成させます。

ほおまわりの髪の毛も描き込んで、鼻と口を入れます。

目

正面向き

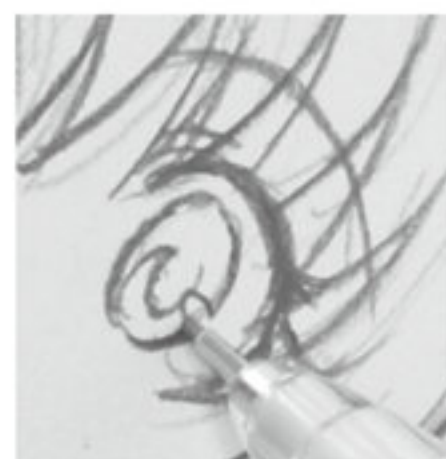
右目の上まぶたから目の仕上げにかかります。何度かなぞって太い線にします。

まつ毛を入れます。

横向き

向きを変えて同様に左目を描きます。

まつ毛とまゆ毛（左→右）

正面

瞳を入れます。
左右対象になるように描き込みます。

ツインテール

曲線の向きに応じて、原稿の向きをこまめに変えながら描きます。

正面

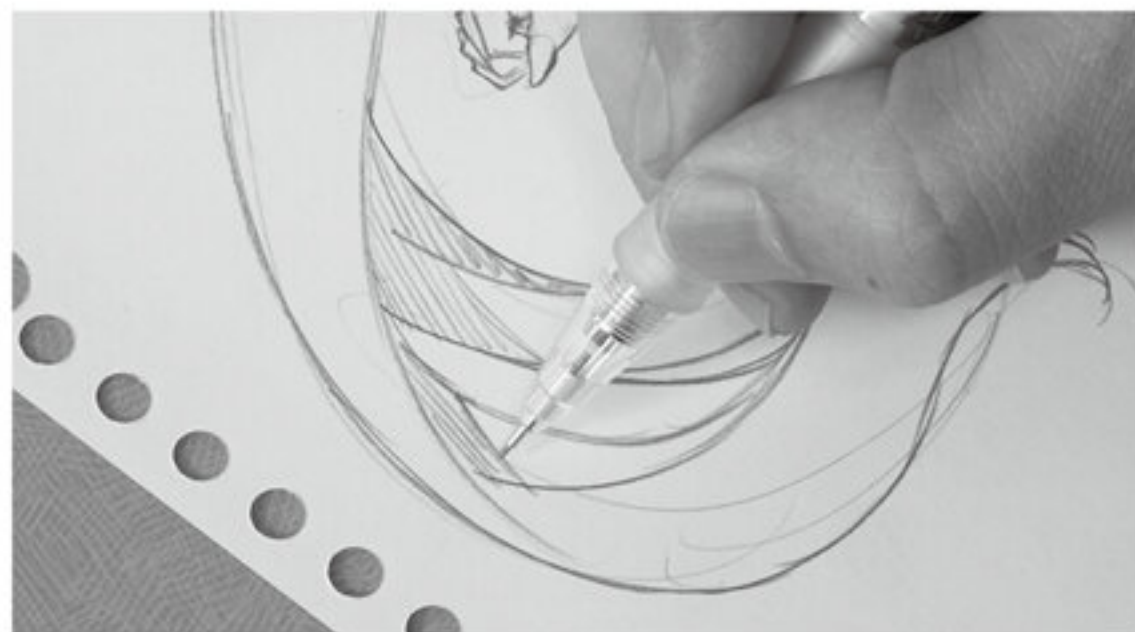
横向き

逆さ

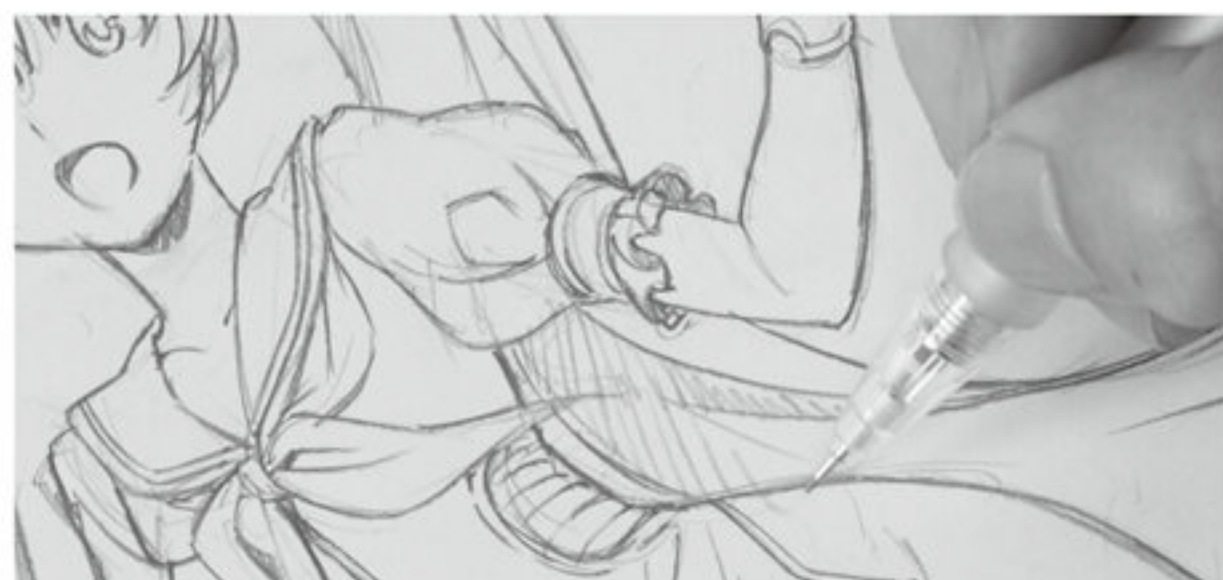
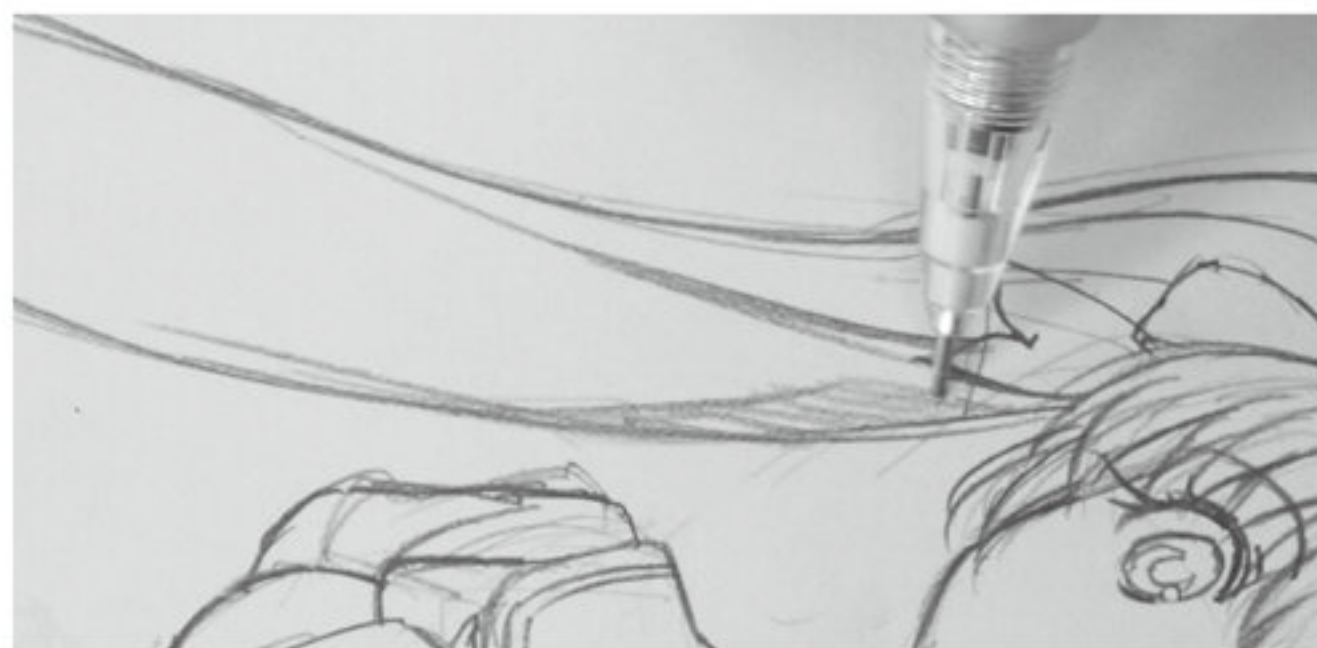
正面

カゲを描き込む

横向き

カゲの境界線を描き込んで、タッチを入れます。

カゲをつけることで、ツインテールに存在感を与えます。

逆さ

横向き

瞳を入れて完成

横向き

完成

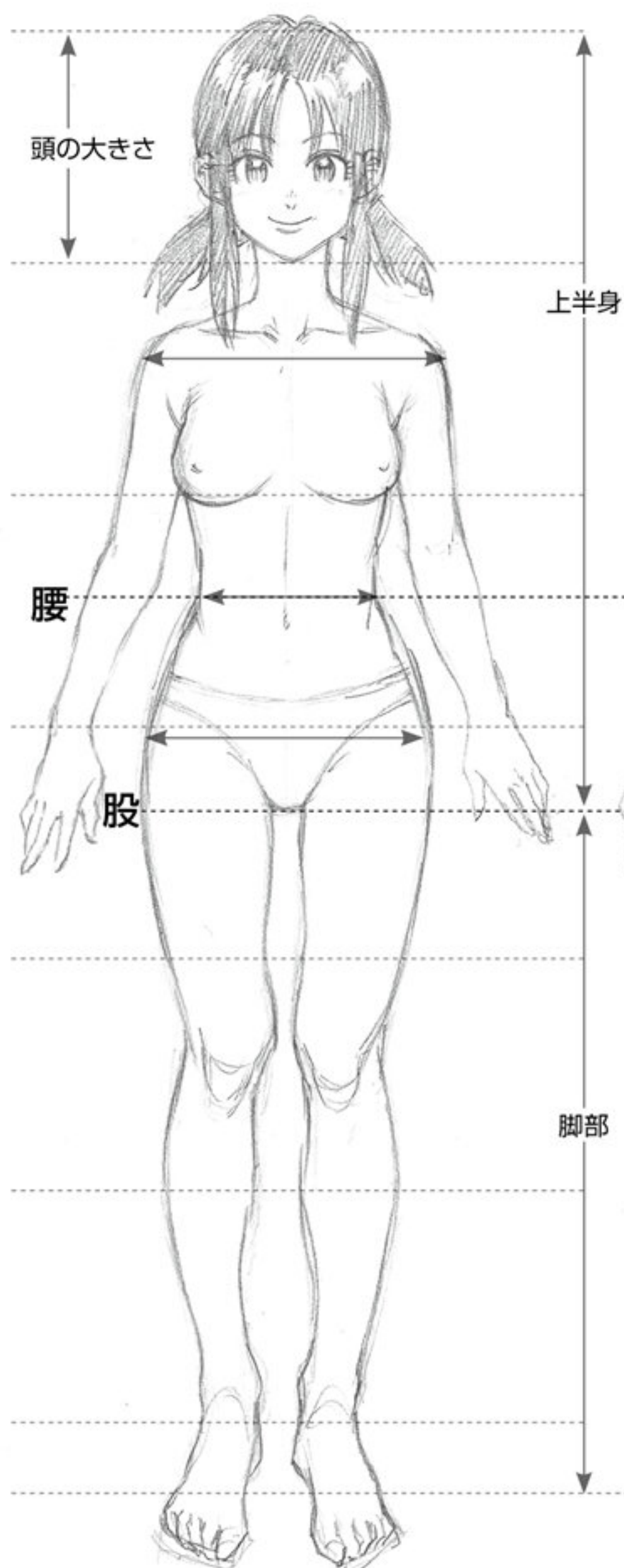
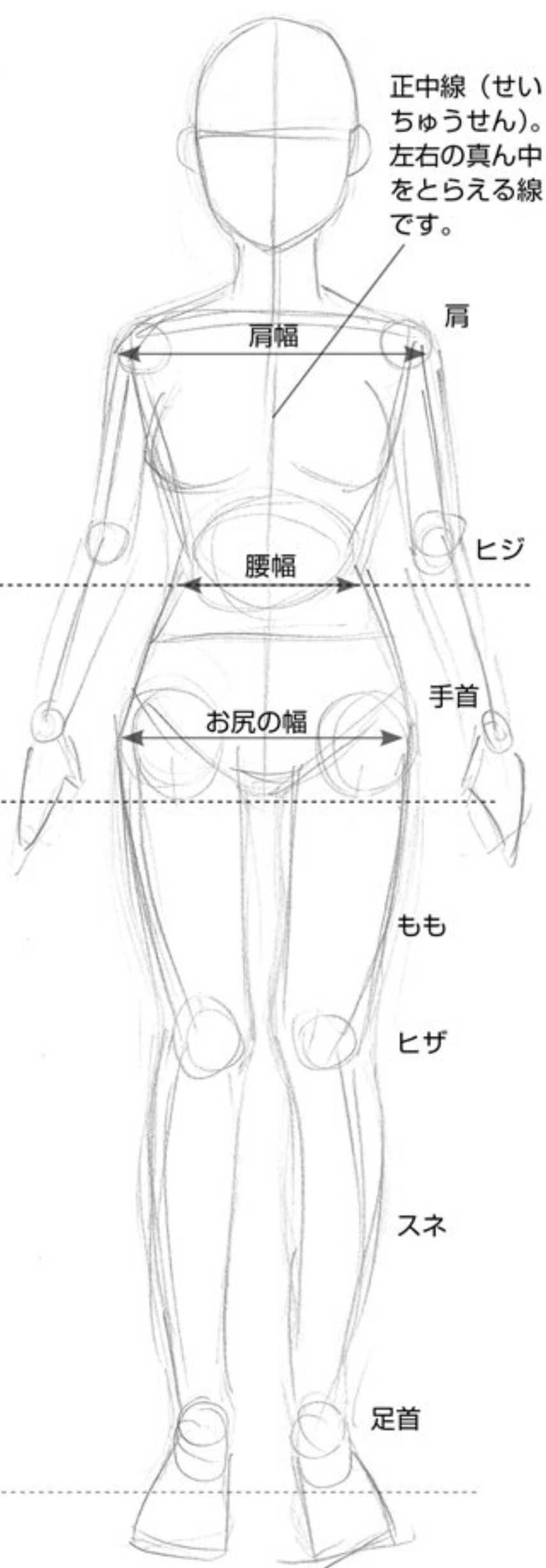
原寸サイズ

使い分けられた線の質を観察しましょう。

体を描こう

キャラの「全身のバランス」を意識して描きましょう。

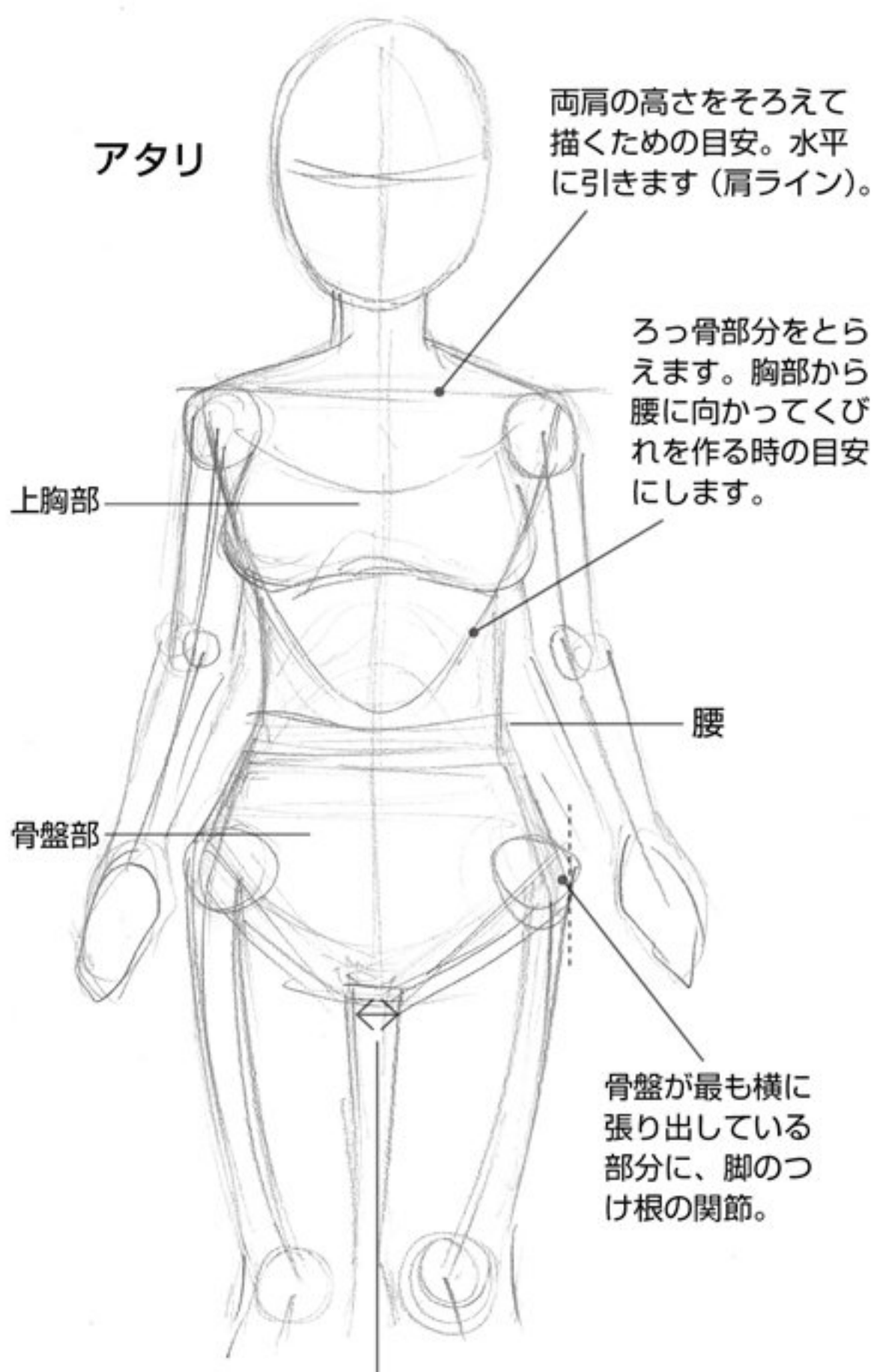
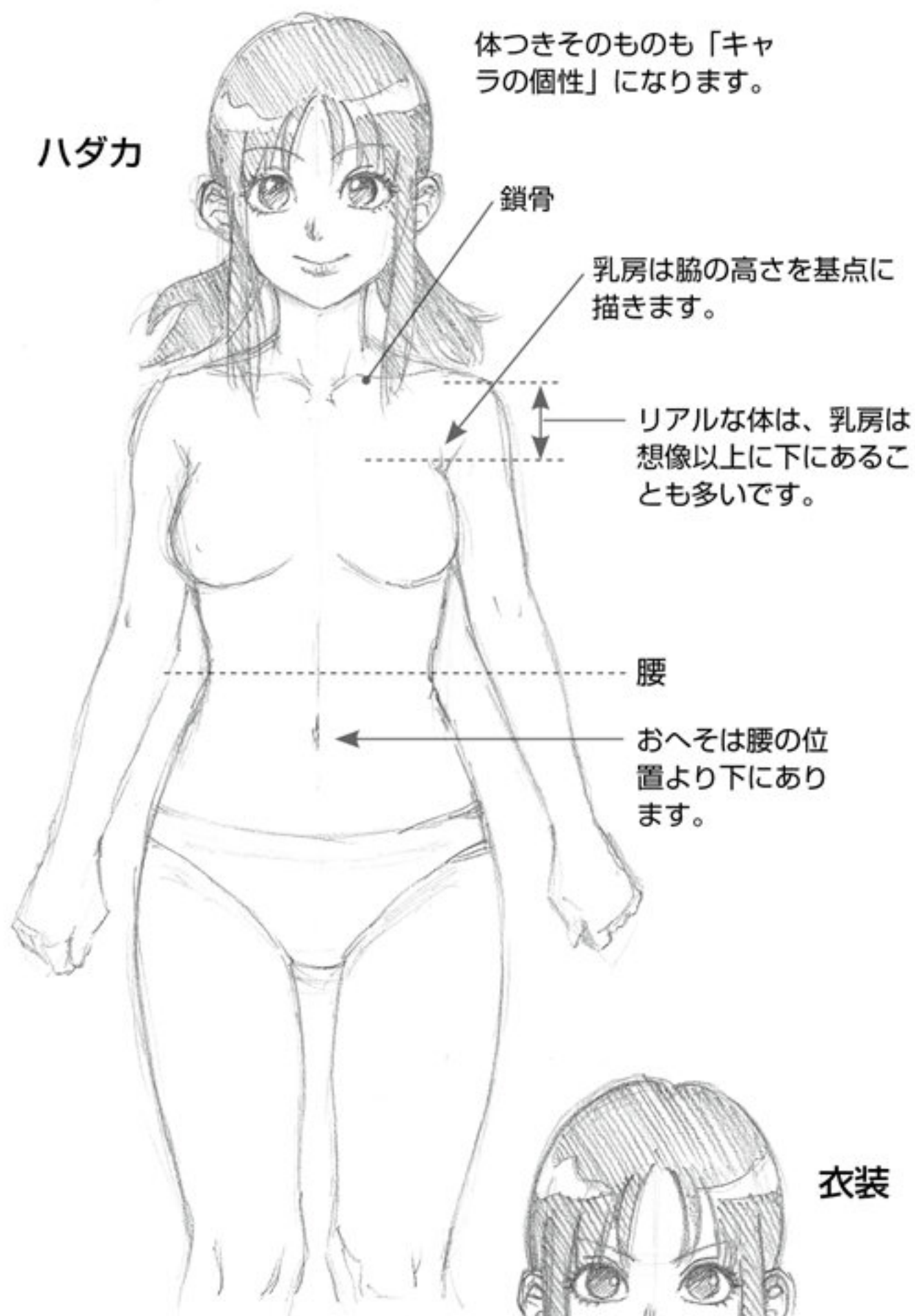
正面向き

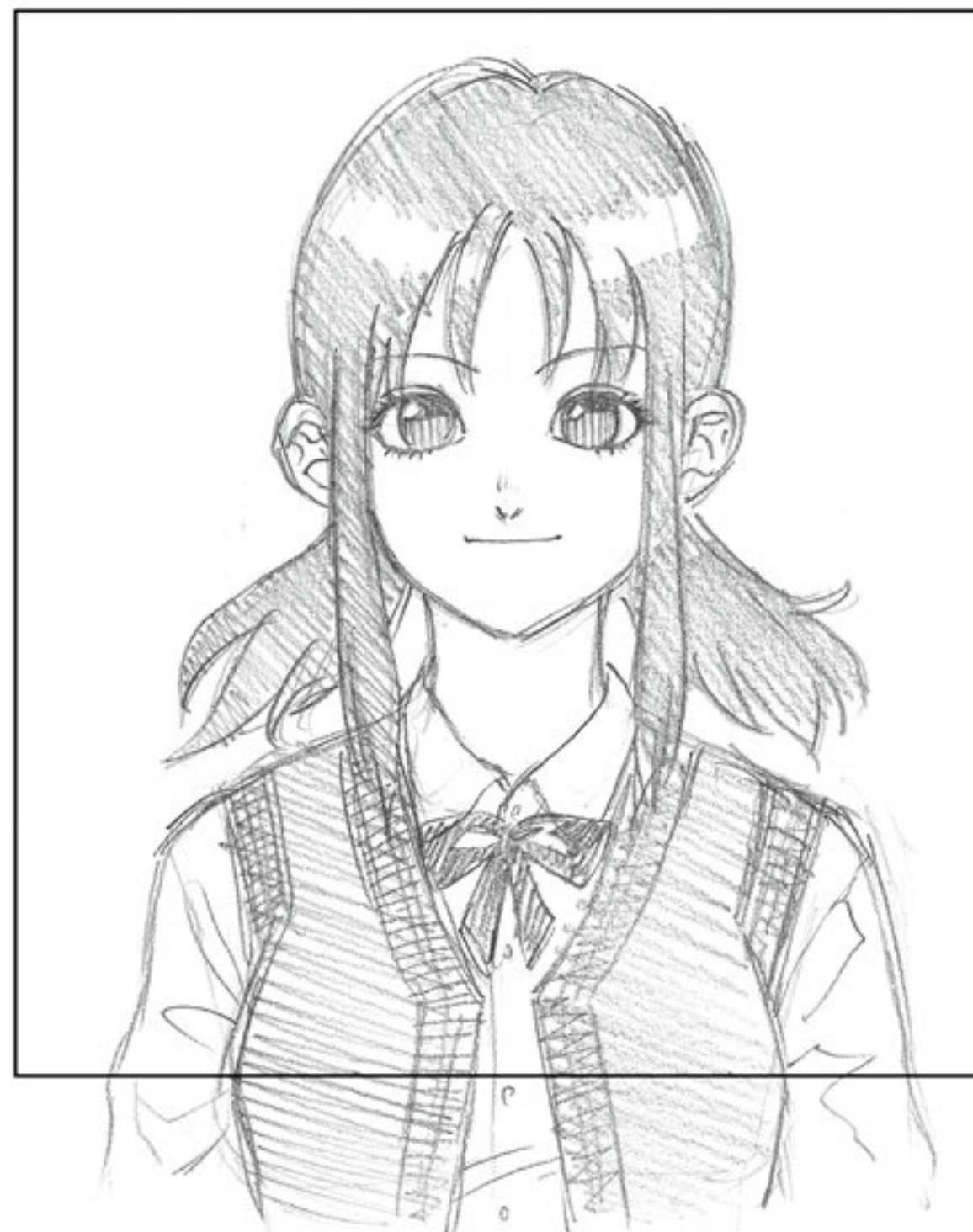
キャラ設定では、
① 頭、腰、股の位置
② 肩幅、腰幅、お尻の幅が大切です。

キャラのスタイルを決めるのは腰・股・手足の関節の位置。頭の大きさを基準にとらえます。

体のパーツと関節の位置を意識して描きましょう。服は、腰や股、ヒジやヒザなどの関節の位置を目安に描きます。

● 作画のポイント

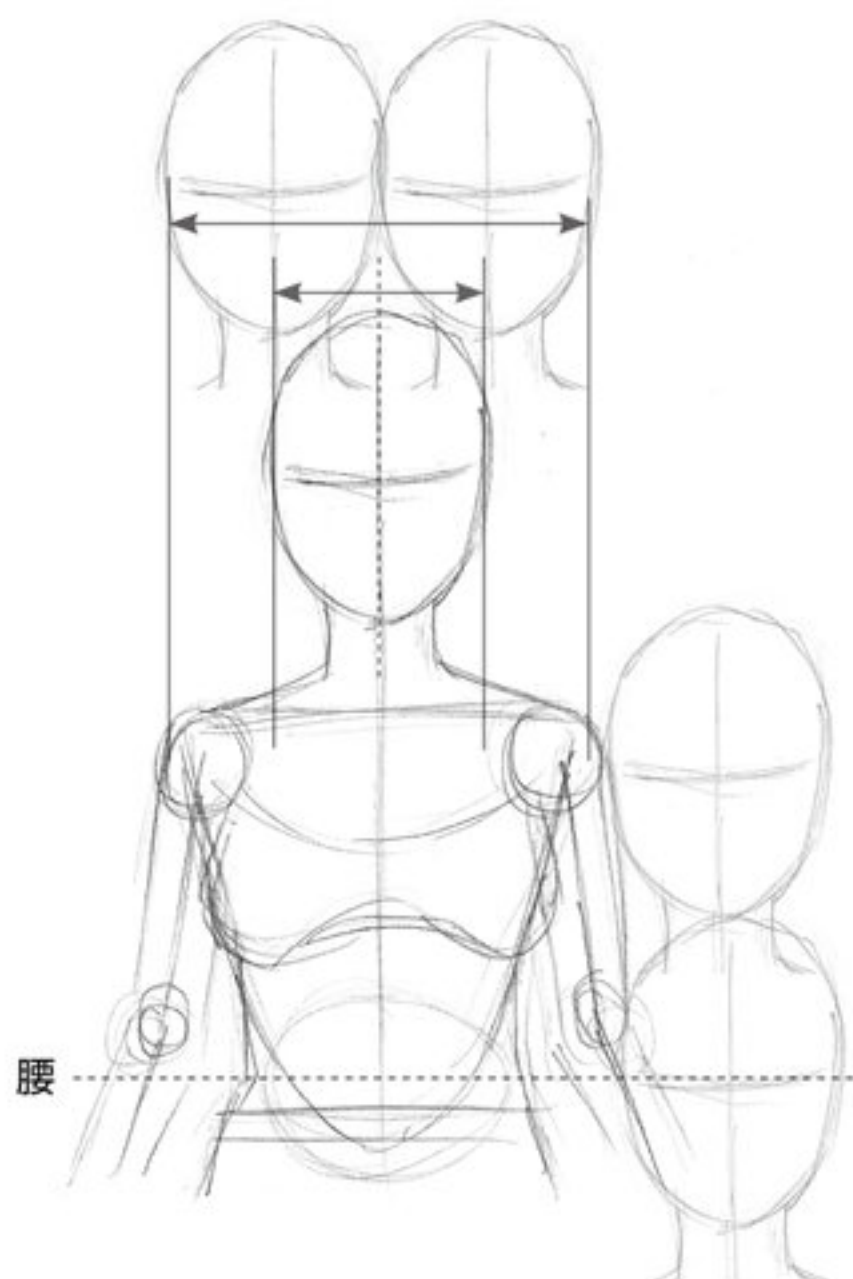
服はカラダと関連づけて描きます。肩、胴体（腰）、股位置のアタリをとって描きましょう。

ニーショット

参考透視図。脚を描くためには股の位置をとらえて描かないと失敗します。スカートを描く時は特に重要です。

関節と腰、股などのポイントを抑えておけば、アタリから服を描くことができます。

ウエストショット

バストショット

バストショット…首の長さと肩幅の広さが重要です。
ウエストショット…腰の位置までキャラ設定して描きます。

● 肩幅と腰の位置について

女のコの肩幅は、頭の幅× 1,5 ～ 2 以内くらいが目安です。腰の位置は、頭 2 コ～ 3 個目くらいのところ。この位置を決めるのがキャラ設定です。

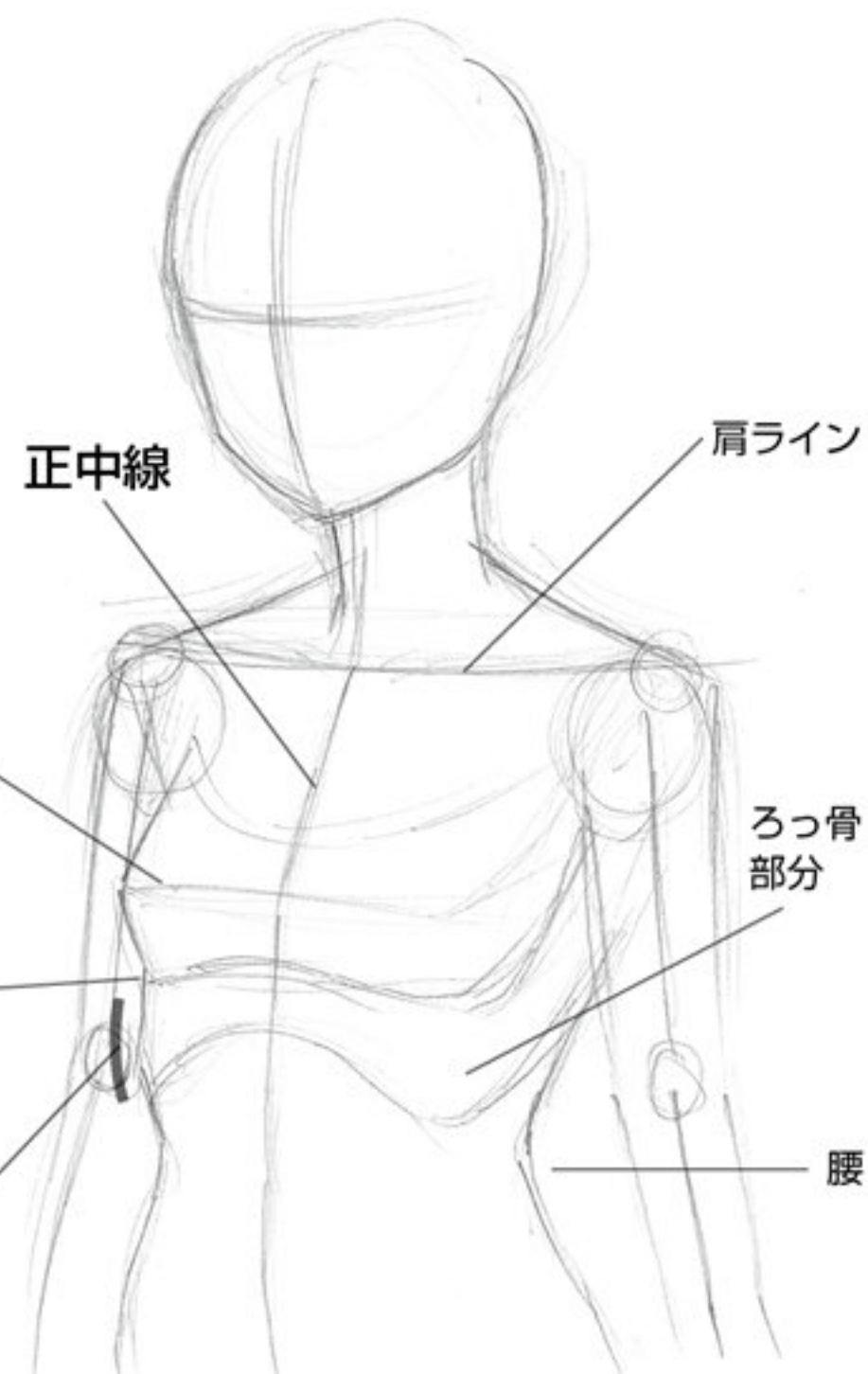
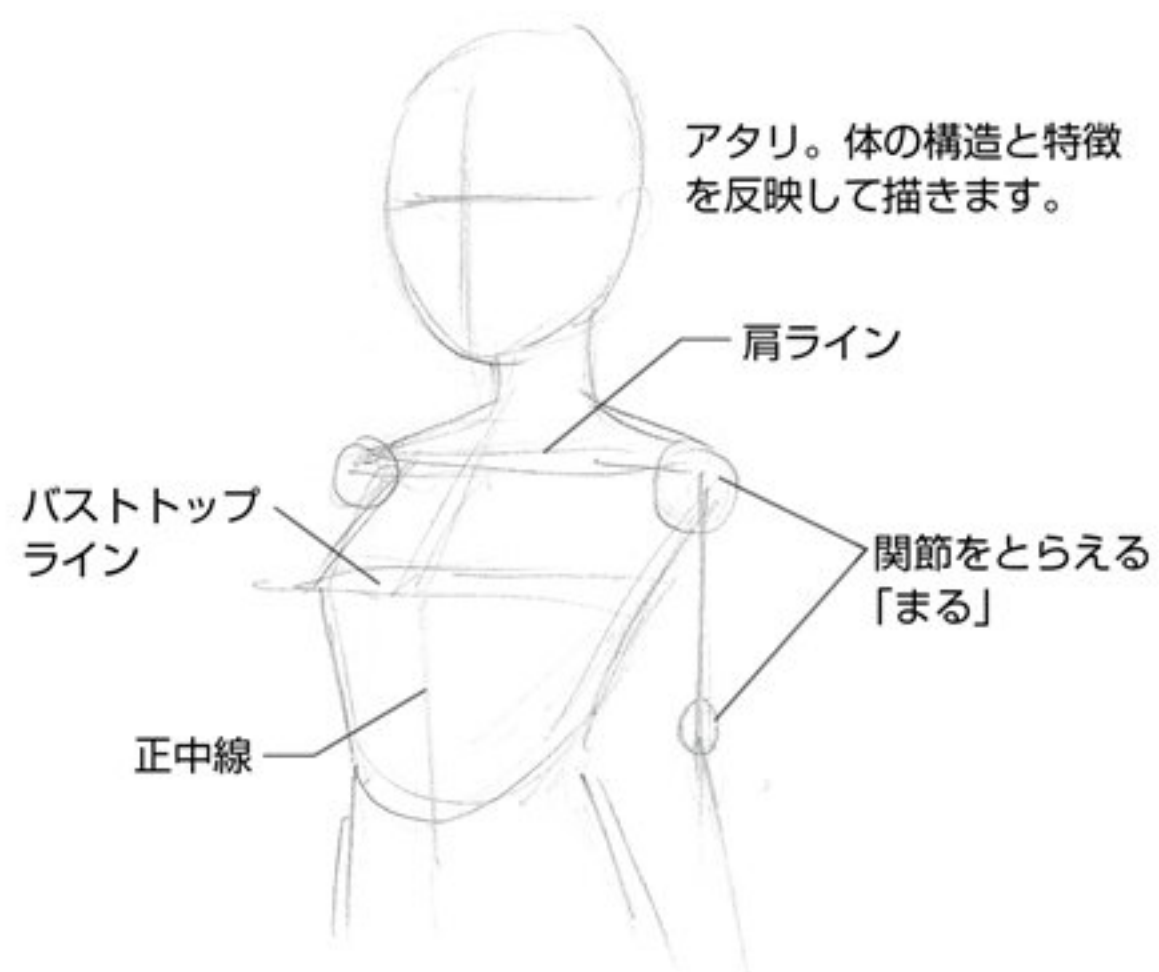
髪の毛のボリュームは頭部を基準にしますが、おさげなど、髪の毛の広がりや長さは肩幅を基準に設定することが多いです。

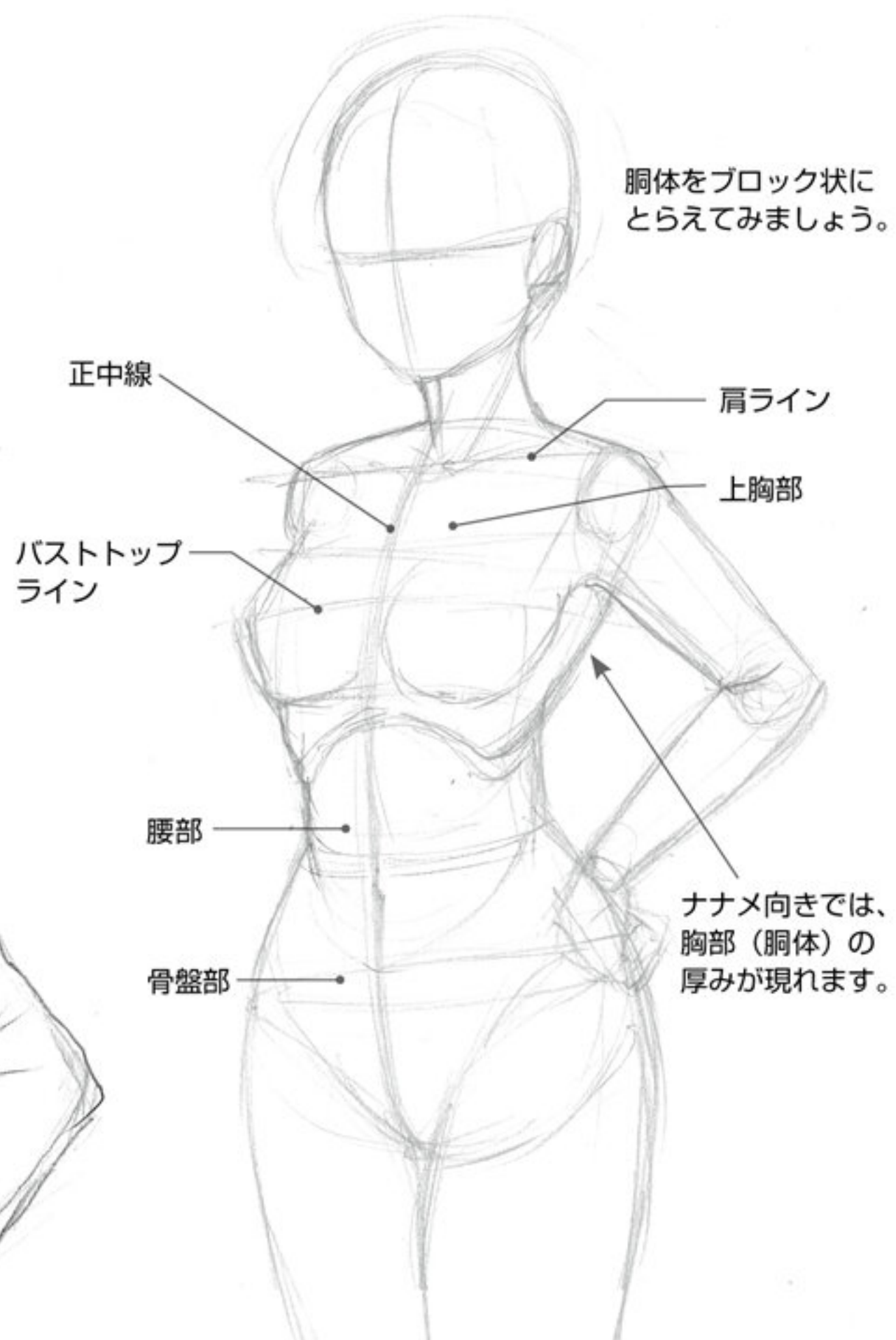
「全身の立ちポーズ」を描いてキャラを設定しましょう。バストショットもウエストショットも、「キャラの全身」が基盤です。

衣装の設定。
横向きや後ろ向きも合わせて考えておきましょう。

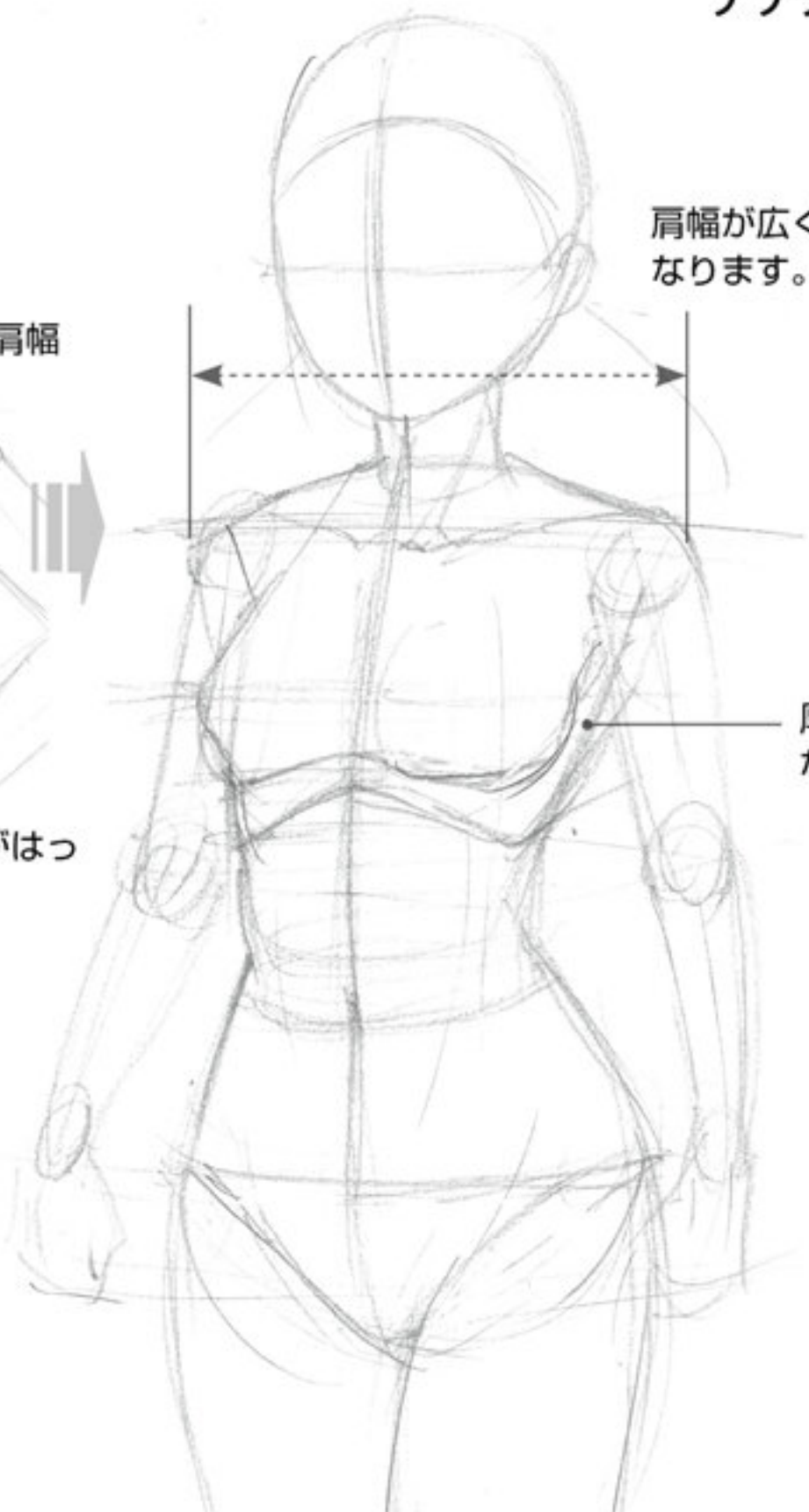
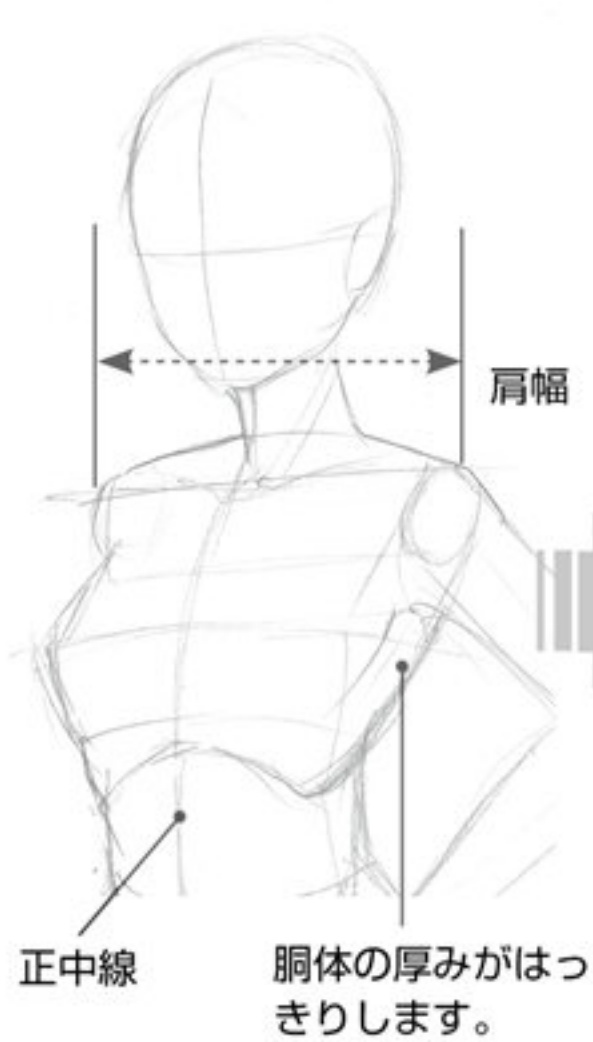
全身は、キャラの頭何コ分、腰の位置は頭何個目くらいのところ、などのように、頭を基準にとらえます。これが「頭身」という考え方です。（p 68 ～）

ナナメ向き

肩の見え方やボディラインが正面向きとは変わります。胸のふくらみやウエストのくびれがはっきり出てきます。正中線をとって描きましょう。

ウエストショット

バストラインを単純化して
とらえるシルエット。厚み
のある服などに有効です。

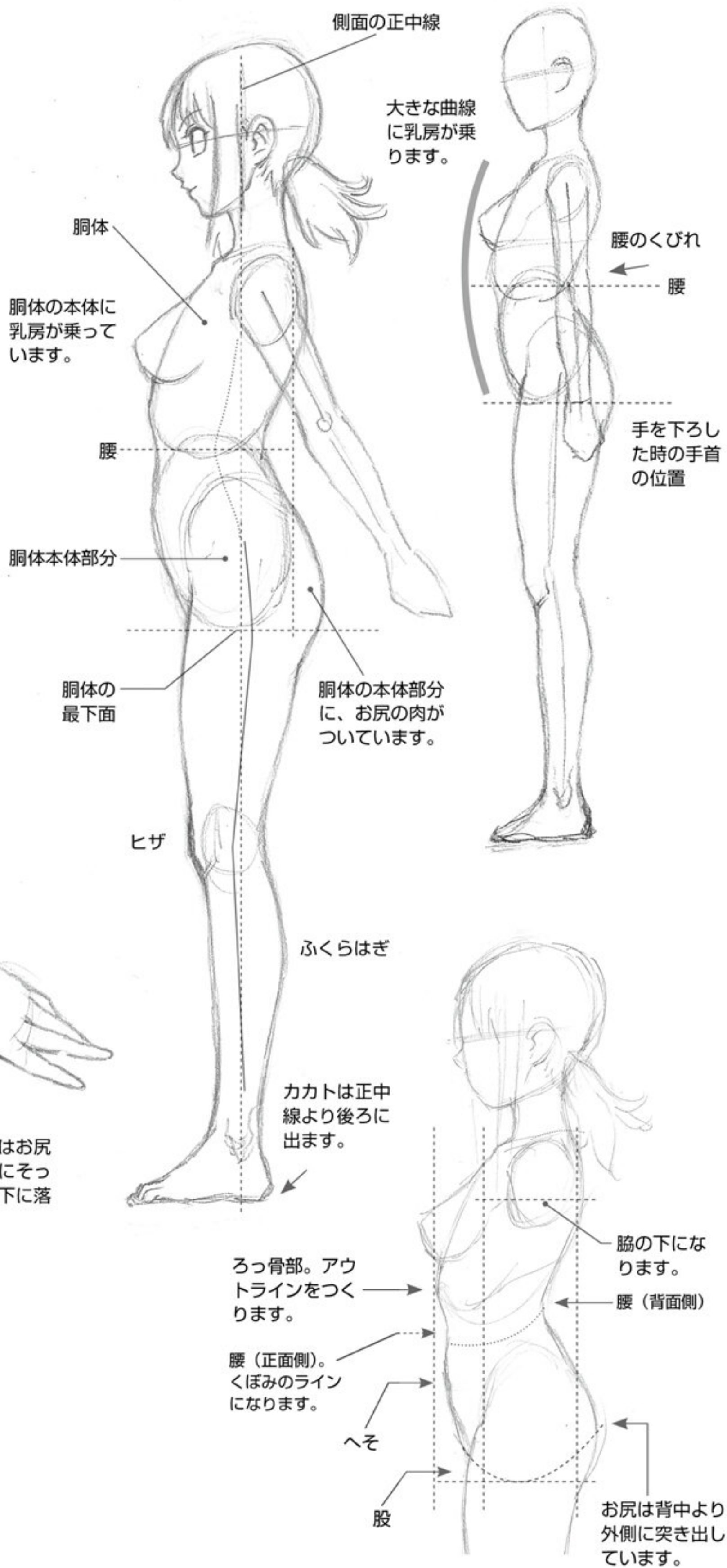
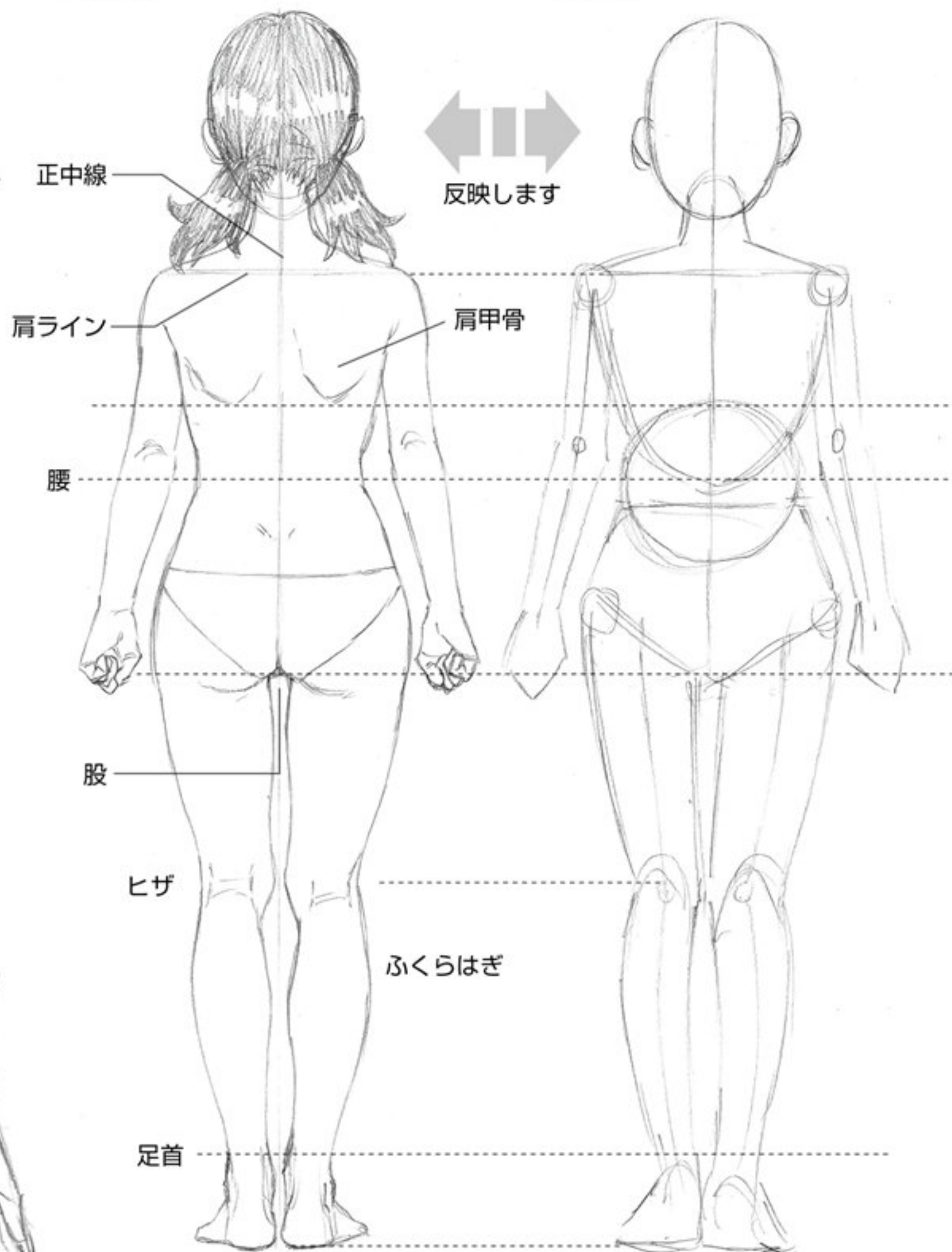
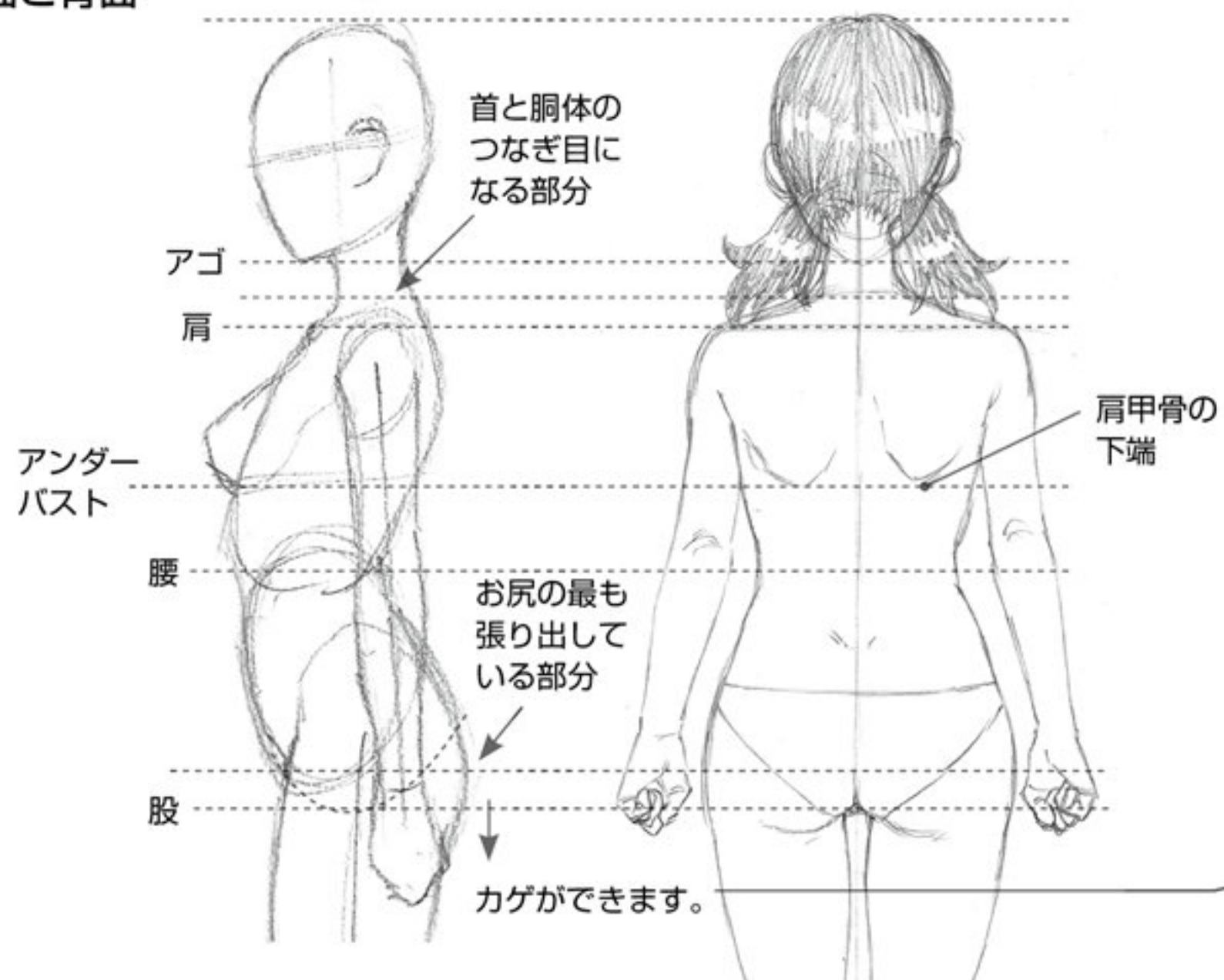
バストラインの丸み。どん
な服でも、この丸みを強調
する表現もあります。

ハダカ。正中線、バスト
トップラインなどが薄く
描き込まれています。

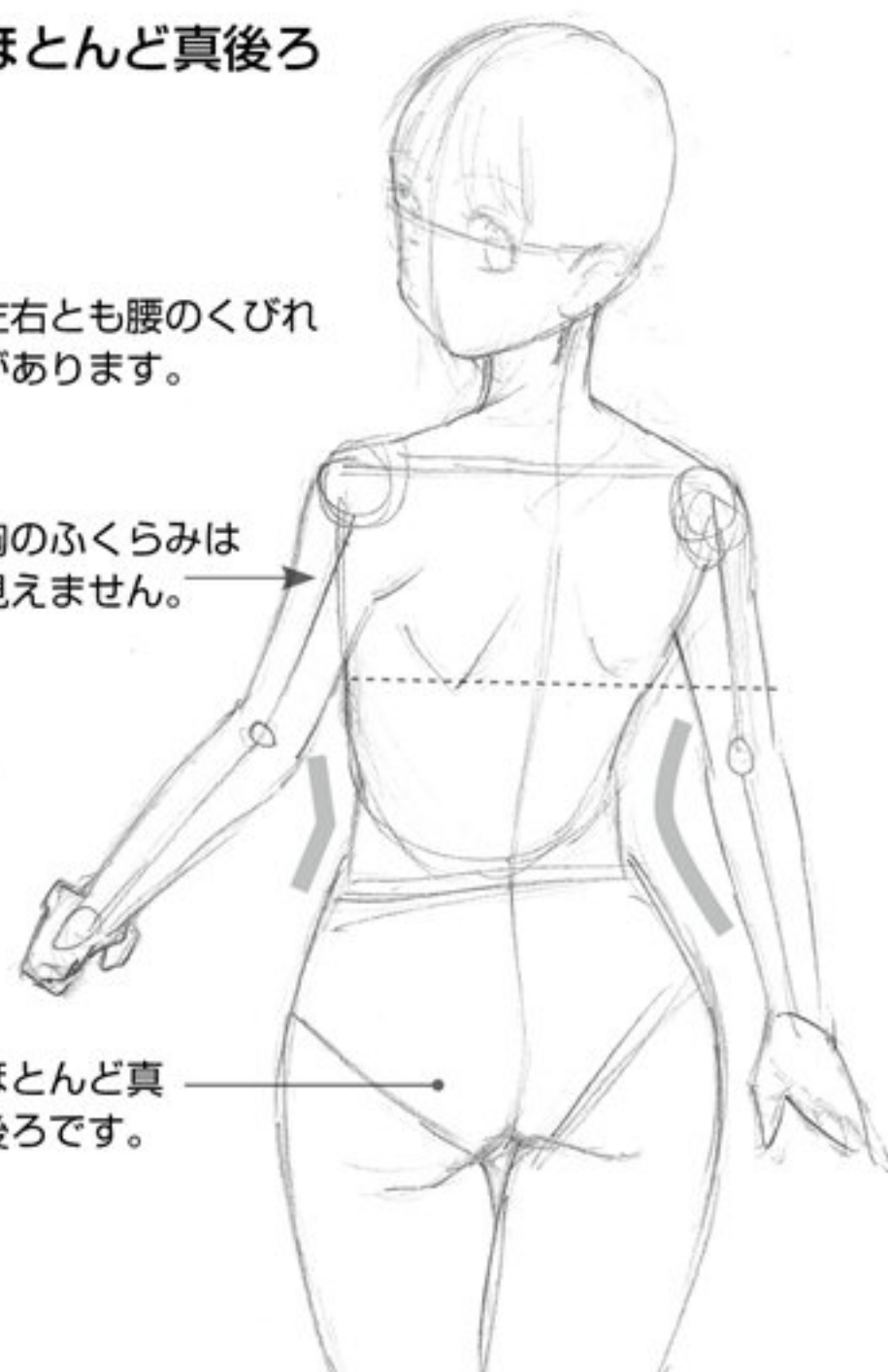
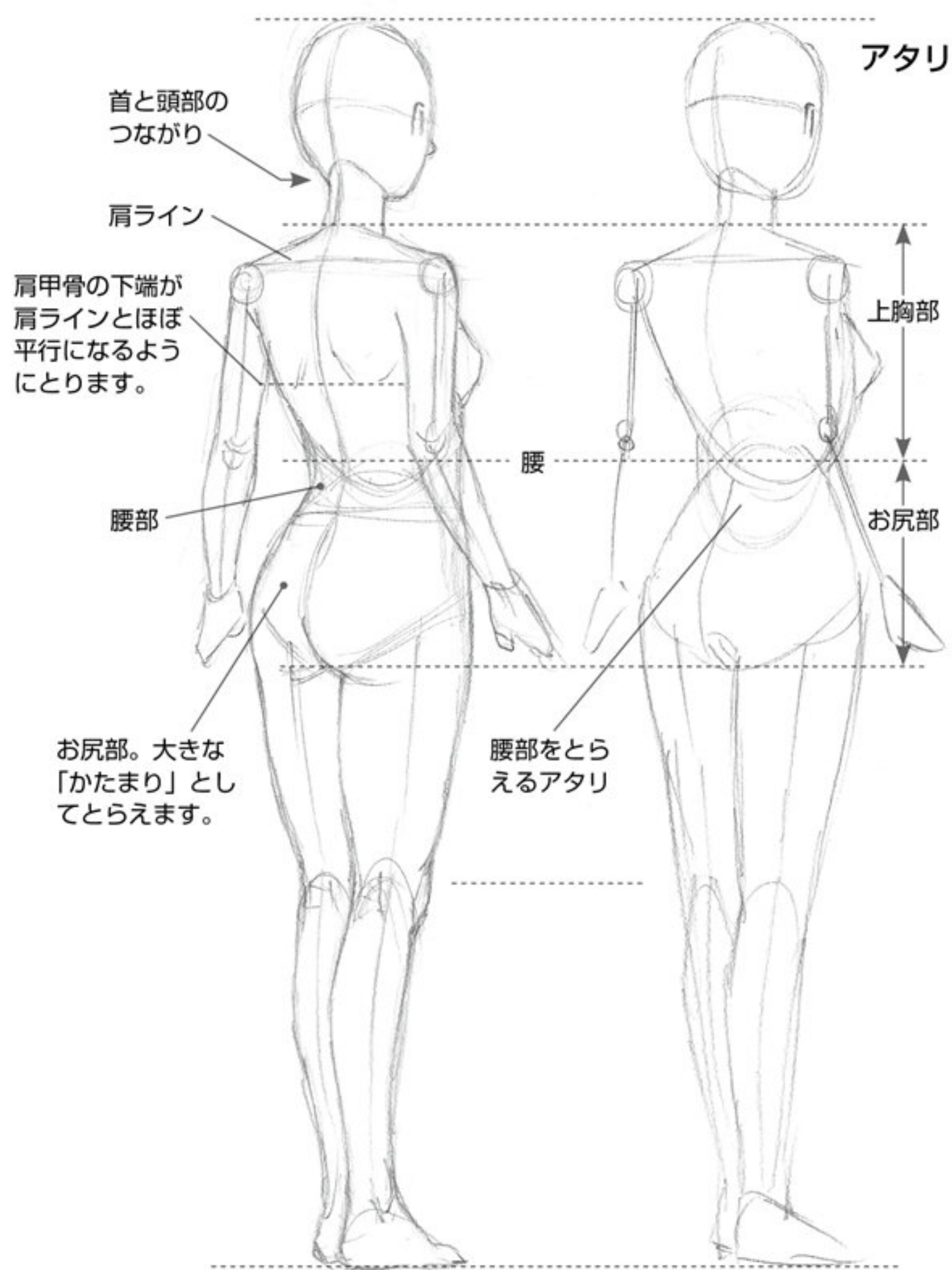
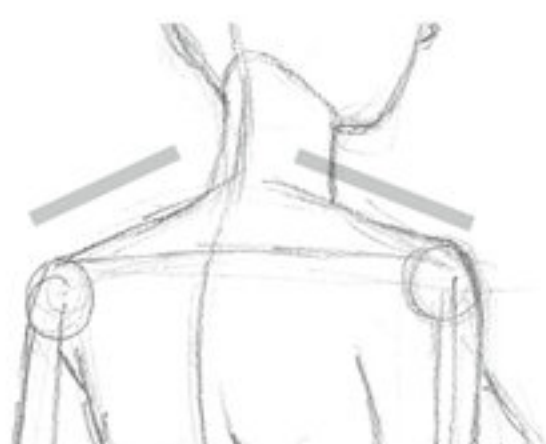
服を着た時のアウトラインを観察しましょう。体のラインが出る部分と隠される部分に注目です。

全身とか、ニーショットをたくさん描くと、ウエストショットやバストショットは自然に描けるようになります。
バストショット
アタリ
● 参考：ナナメ向きの種類を増やす
正面向きに近いナナメ向き
肩幅
肩幅が広くなります。
正中線
胴体の厚みがはっきりします。
厚みがなくなります。
参考透視図

横向きと後ろ姿

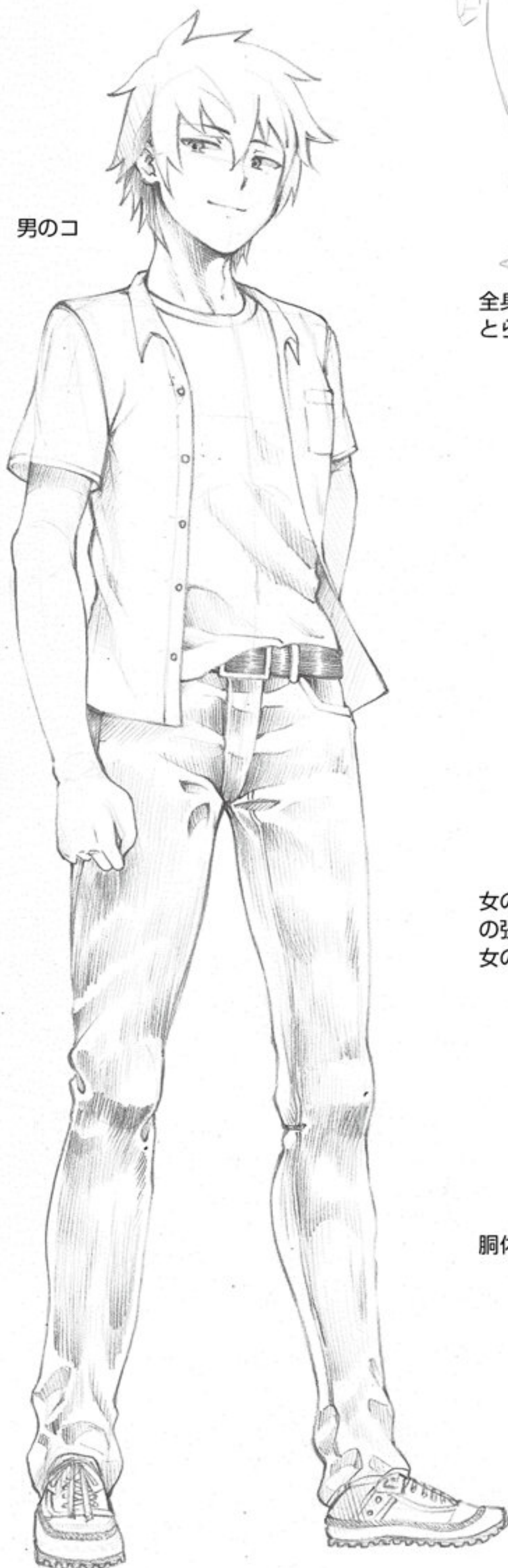
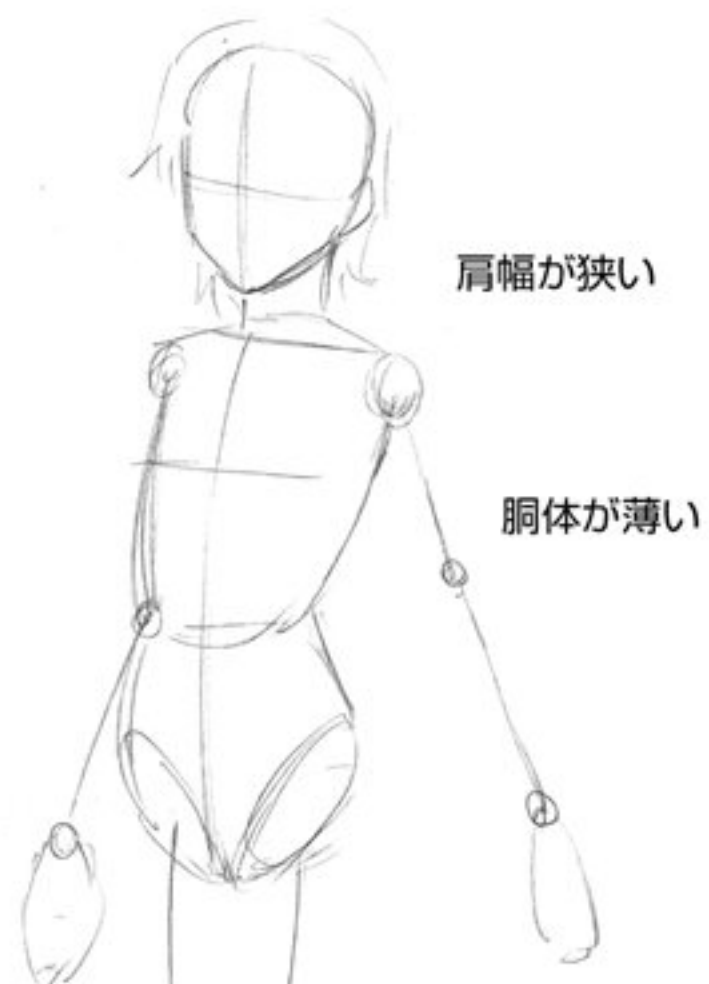
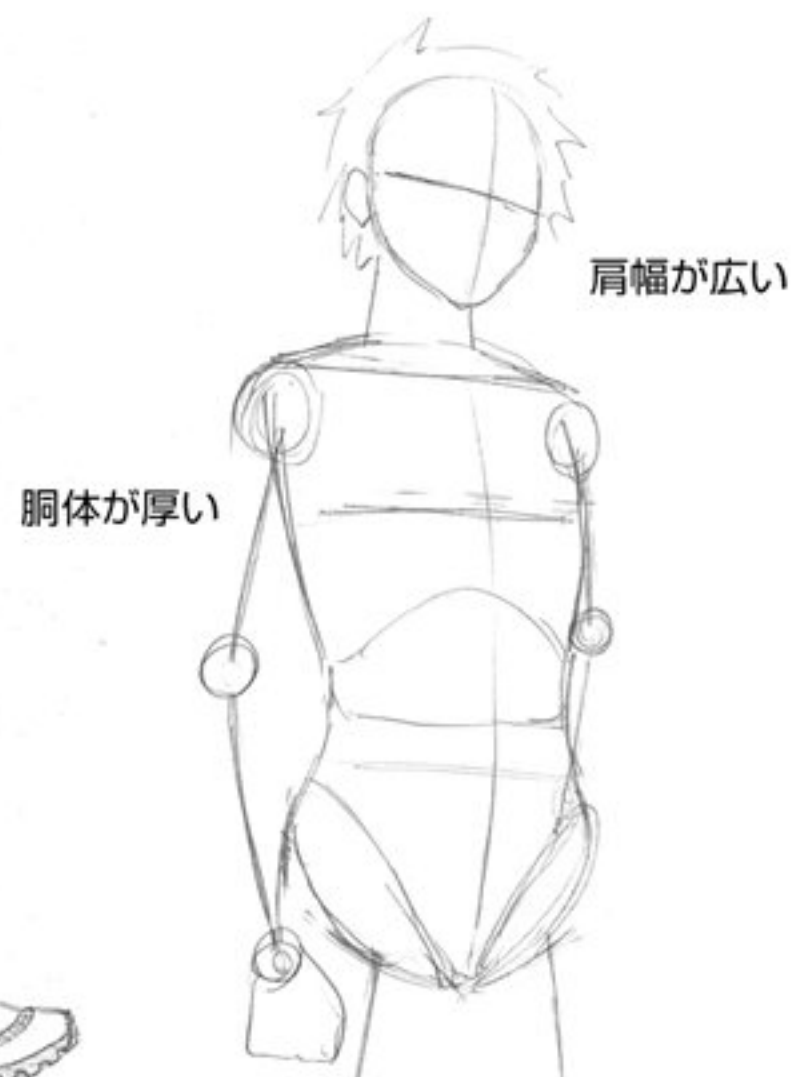
横向きと後ろ向きは、キャラの設定に欠かせません。
胸とお尻の出っ張り、腰のくびれをとらえましょう。

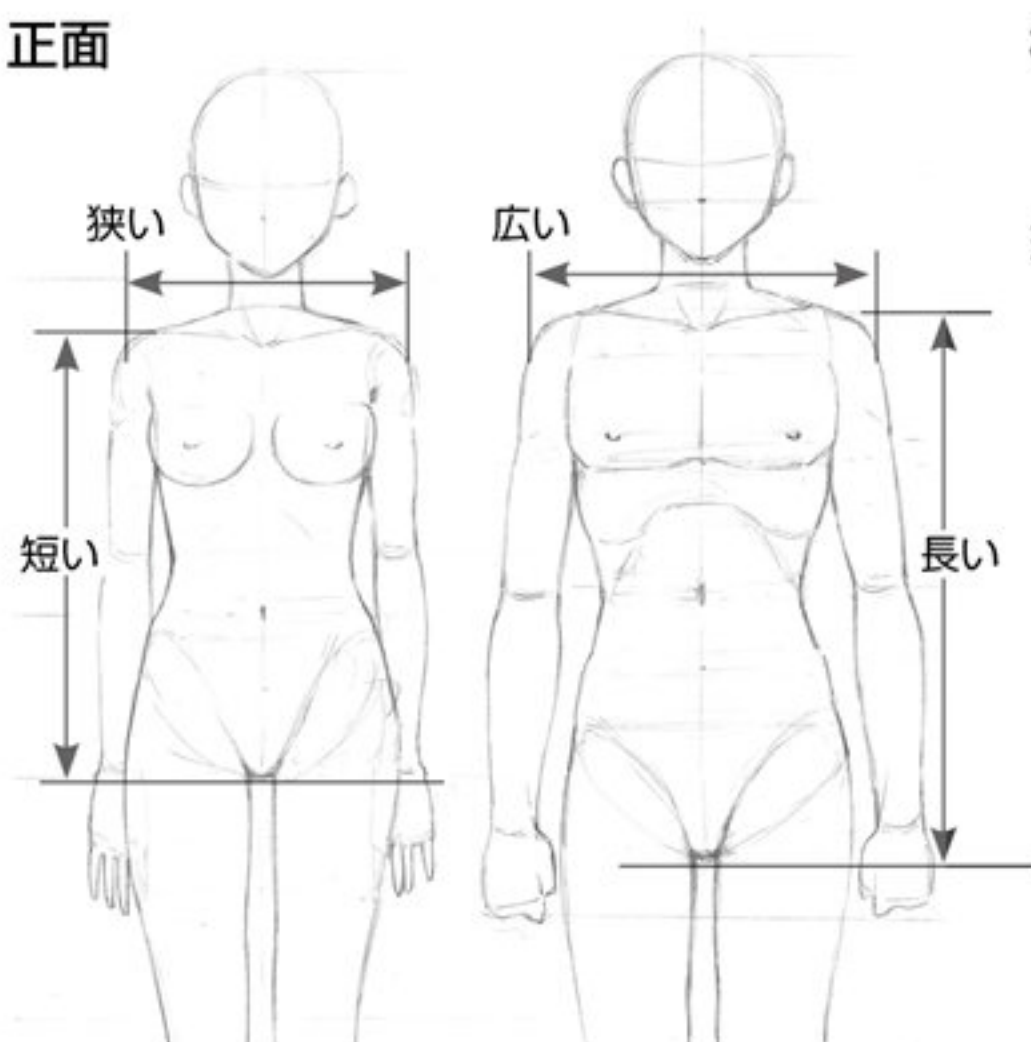
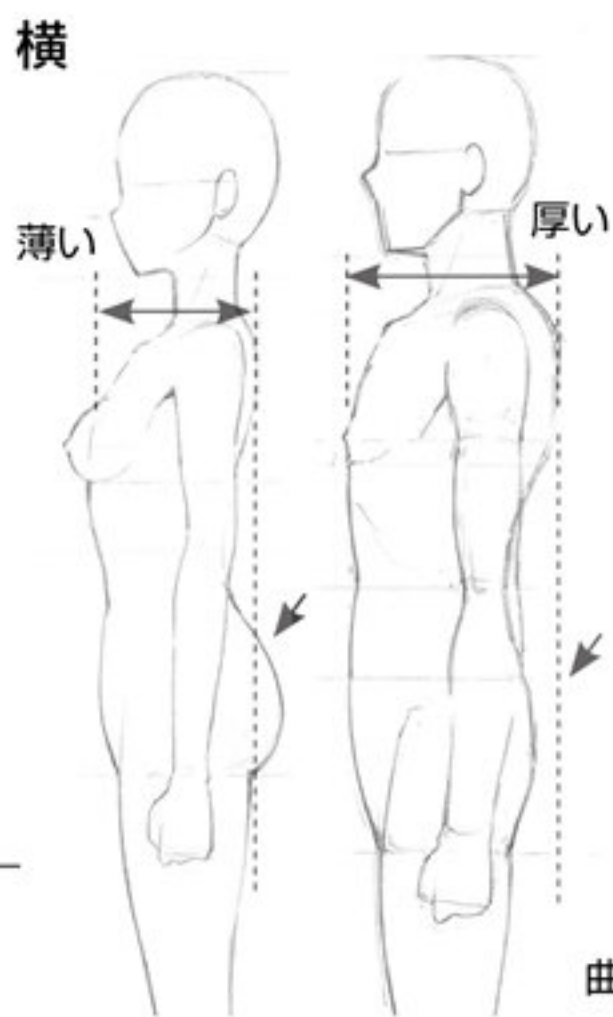
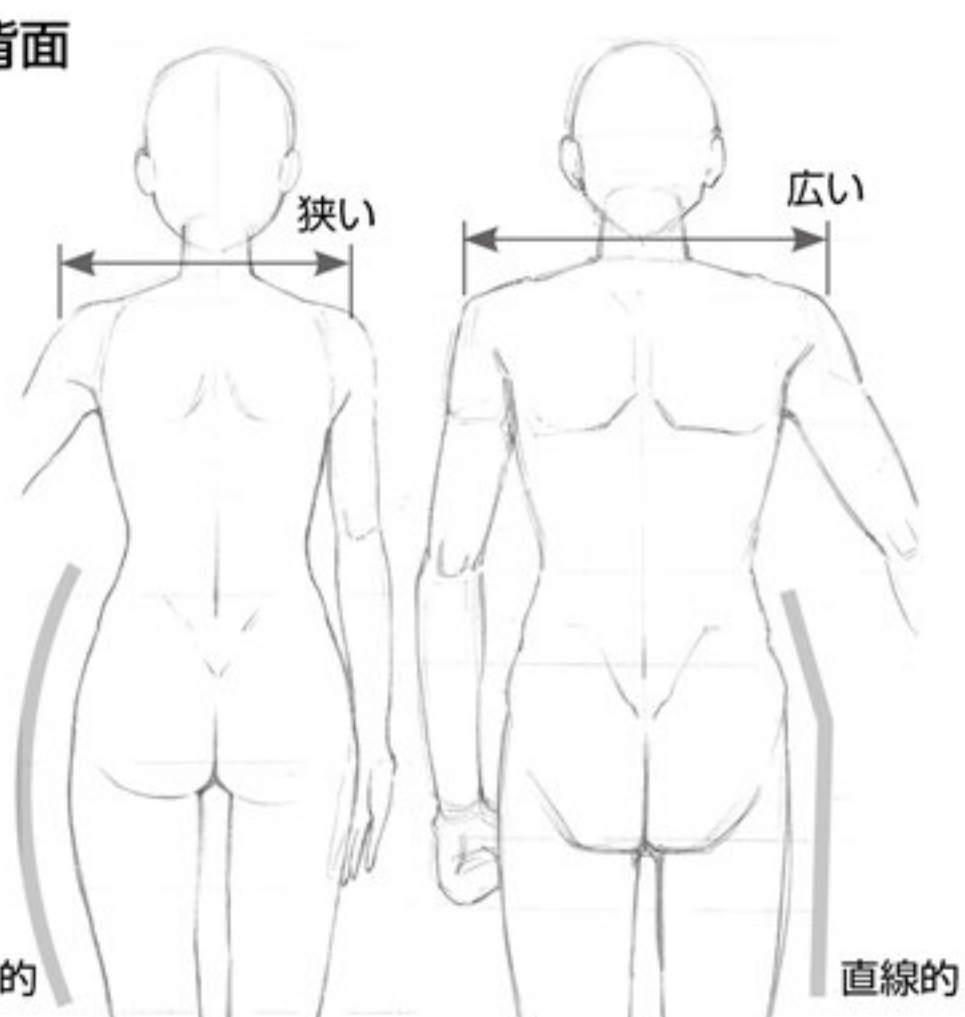
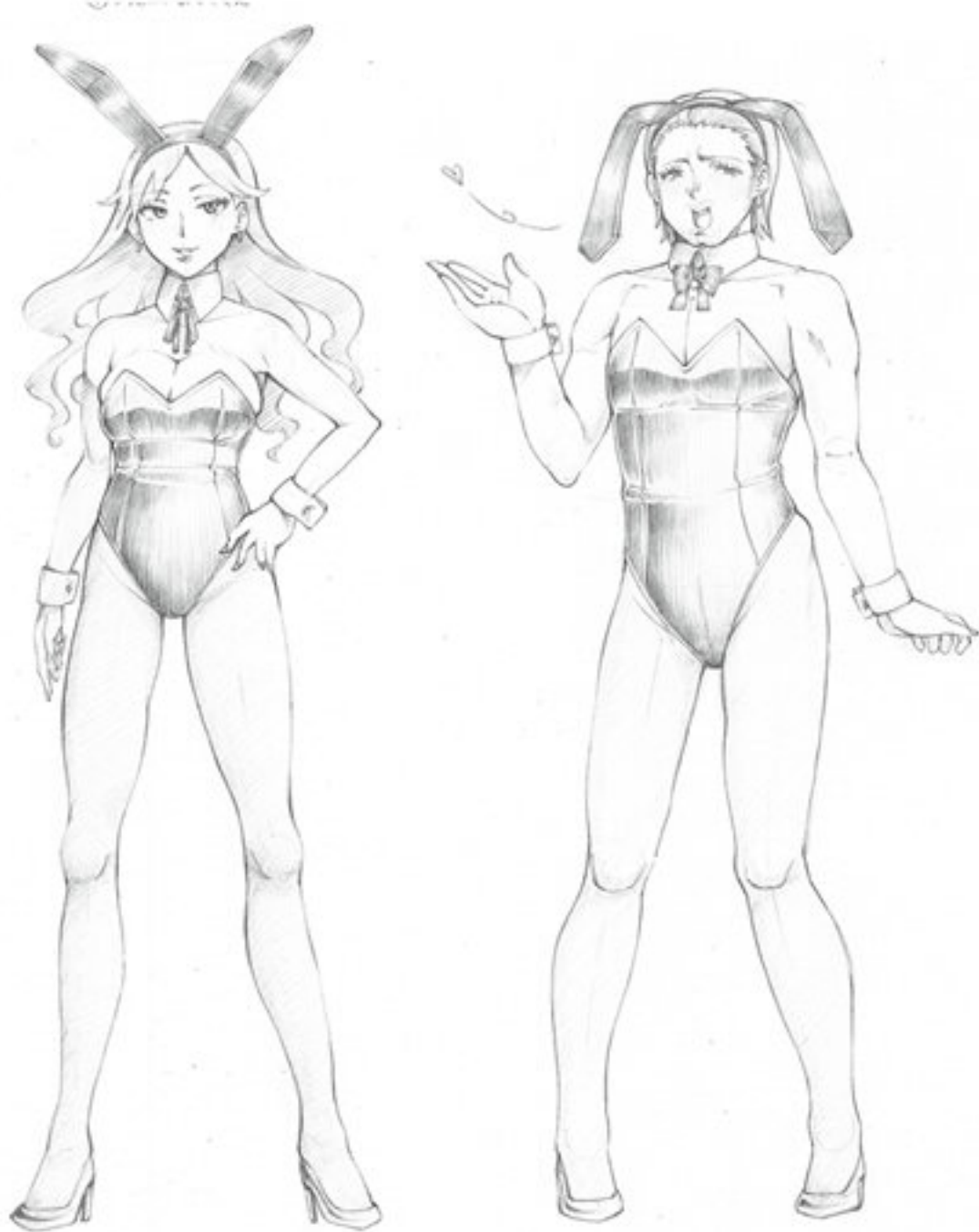
横向き

後ろ姿 / 背面
ハダカ
アタリ
反映します
正中線
肩ライン
肩甲骨
腰
股
ヒザ
ふくらはぎ
足首
側面と背面
参考透視図
首と胴体の
つなぎ目に
なる部分
アゴ
肩
アンダー
バスト
腰
お尻の最も
張り出して
いる部分
股
肩甲骨の
下端
カゲができます。

ナナメ後ろ

後ろ＋横です。腰のくびれとお尻が強調されたボディラインをとらえましょう。

アタリ
首と頭部の
つながり
肩ライン
肩甲骨の下端が
肩ラインとほぼ
平行になるよう
にとります。
上胸部
腰
腰部
お尻部
お尻部。大きな
「かたまり」とし
てとらえます。
腰部をとら
えるアタリ
応用ポーズ
両腕を上げると肩ラインはここが
ほぼ水平になります。
参考透視図
腕を下ろしている時のシルエット

男女の違い

ぱっと見て、男女の見分けがつくポイントをとらえて「描き分け」しましょう。

● 体格の違いをとらえよう

全身のデッサン。「体の幅の違い」をとらえましょう。

女のコのアタリ。胸のふくらみやお尻の張り出しが強調されていなくても、女のコに見えます。

男のコのアタリ

● 体つきの違い

カッコイイおねえさんと「おネエ」さん

肩幅が広めで堂々としていても、
女のコに見えます。
● 首の細さが決め手
・お尻の幅が、肩幅くらいある
・腰のくびれがはっきりしている
・曲線で構成

男の体の特徴だけで描かれています。
● 首が太いのが決め手
・お尻の幅が、肩幅よりも狭い。
・胴体（首から股まで）が長い
・直線に近いラインで構成

● 男のコの顔

まゆ毛をくっきり
描きます。

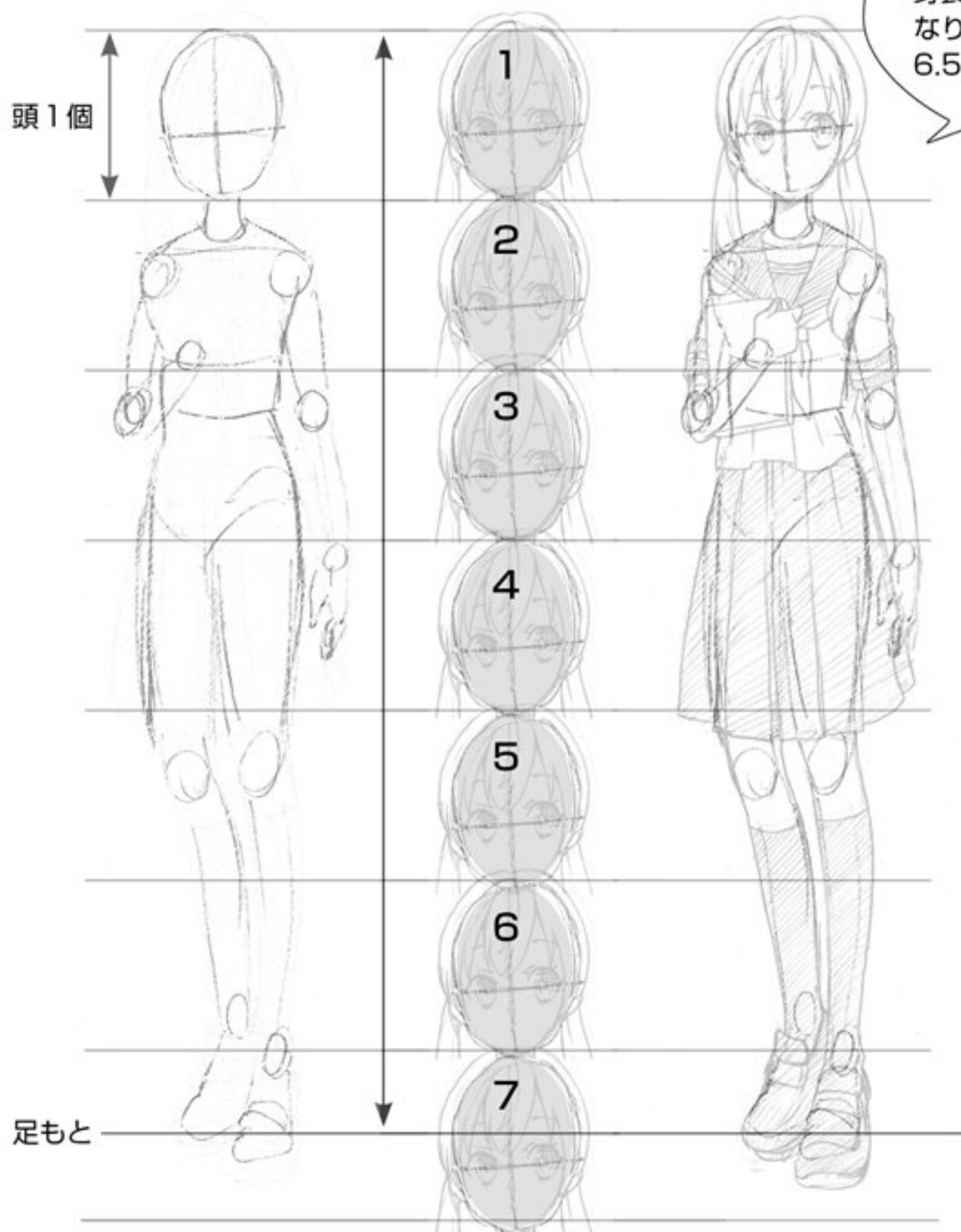
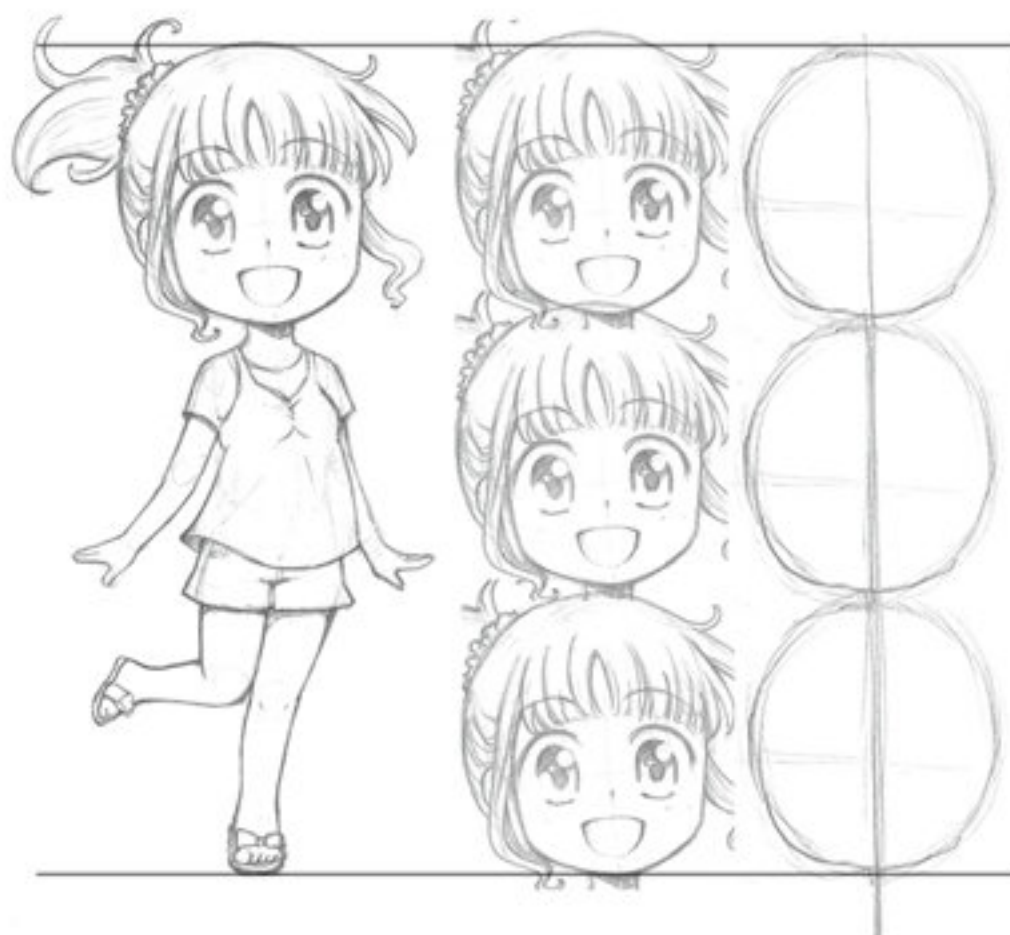
※首を太めにし、
肩を筋肉質にがっちり
させると、「男子らしさ」
がはっきりします。

頭身を学ぼう

「プロポーション」の理解を深めましょう。

「頭身」って何？

全身を「キャラの頭何個分」としてとらえます。

● 全身に対して頭が小さい…頭身が高い

● 全身に対して頭が大きい…頭身が低い

いろいろな頭身

頭身が高い ⟷ **頭身が低い**

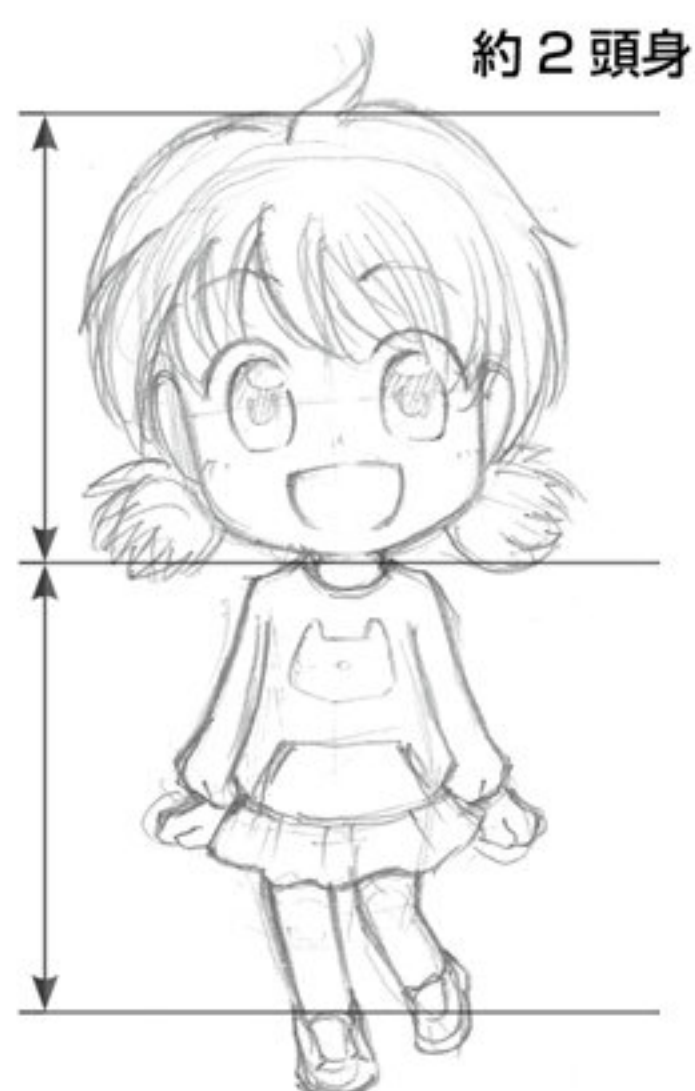
頭が小さい
（全身に対して）

頭が大きい
（全身に対して）

約 8.5 頭身

約 6 頭身

約 4 頭身

3.5 頭身

約 2 頭身

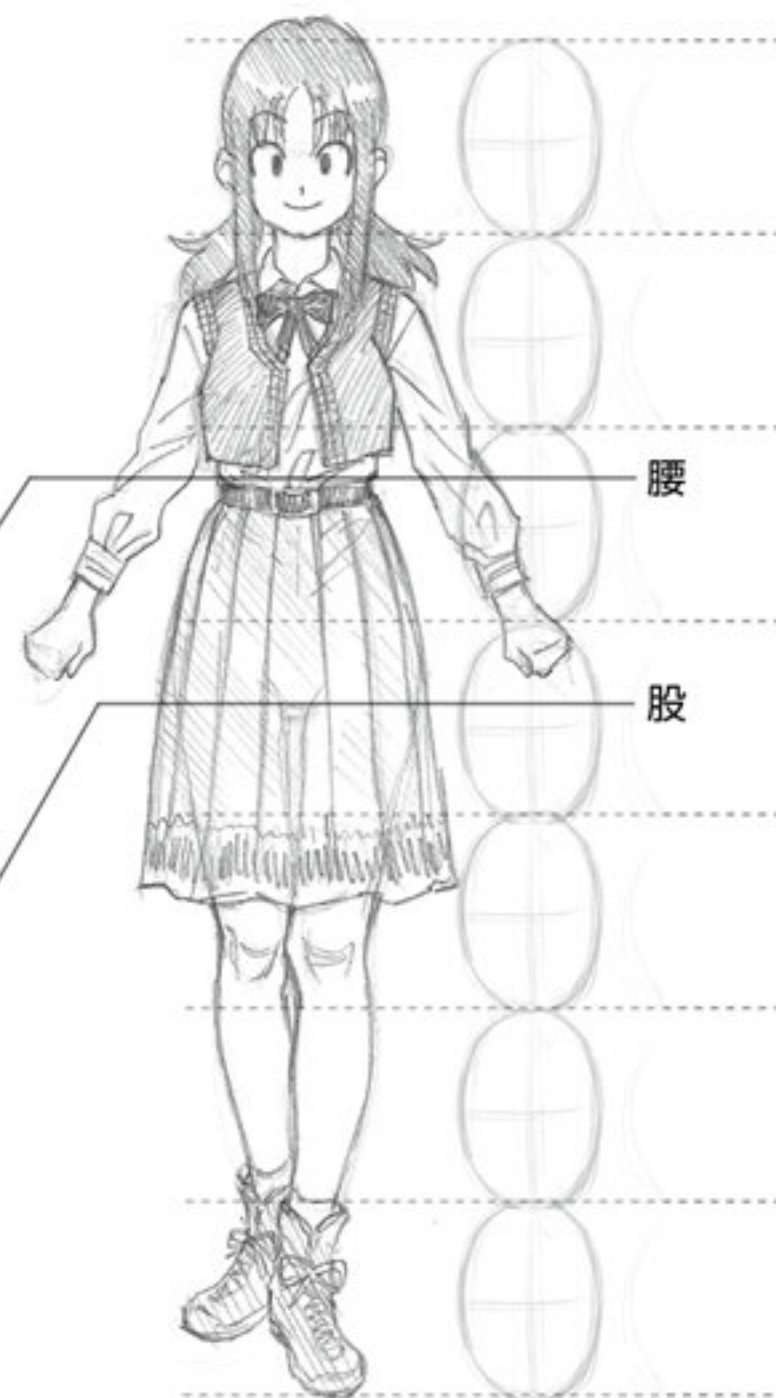
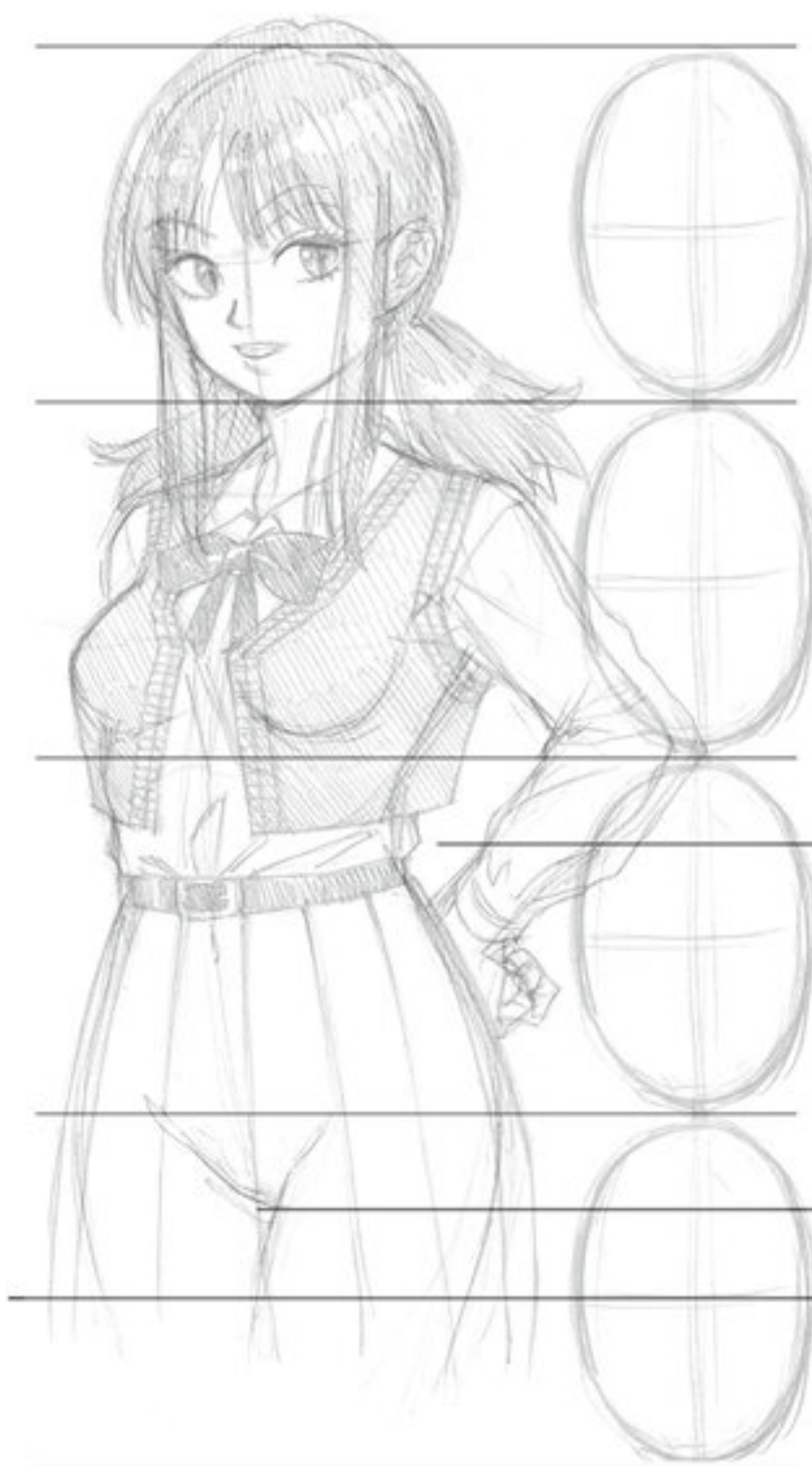
- 大人キャラは 6 ～ 7 頭身
- 子どもキャラは 4 ～ 5 頭身
- 「チビキャラ」は 2 ～ 3 頭身

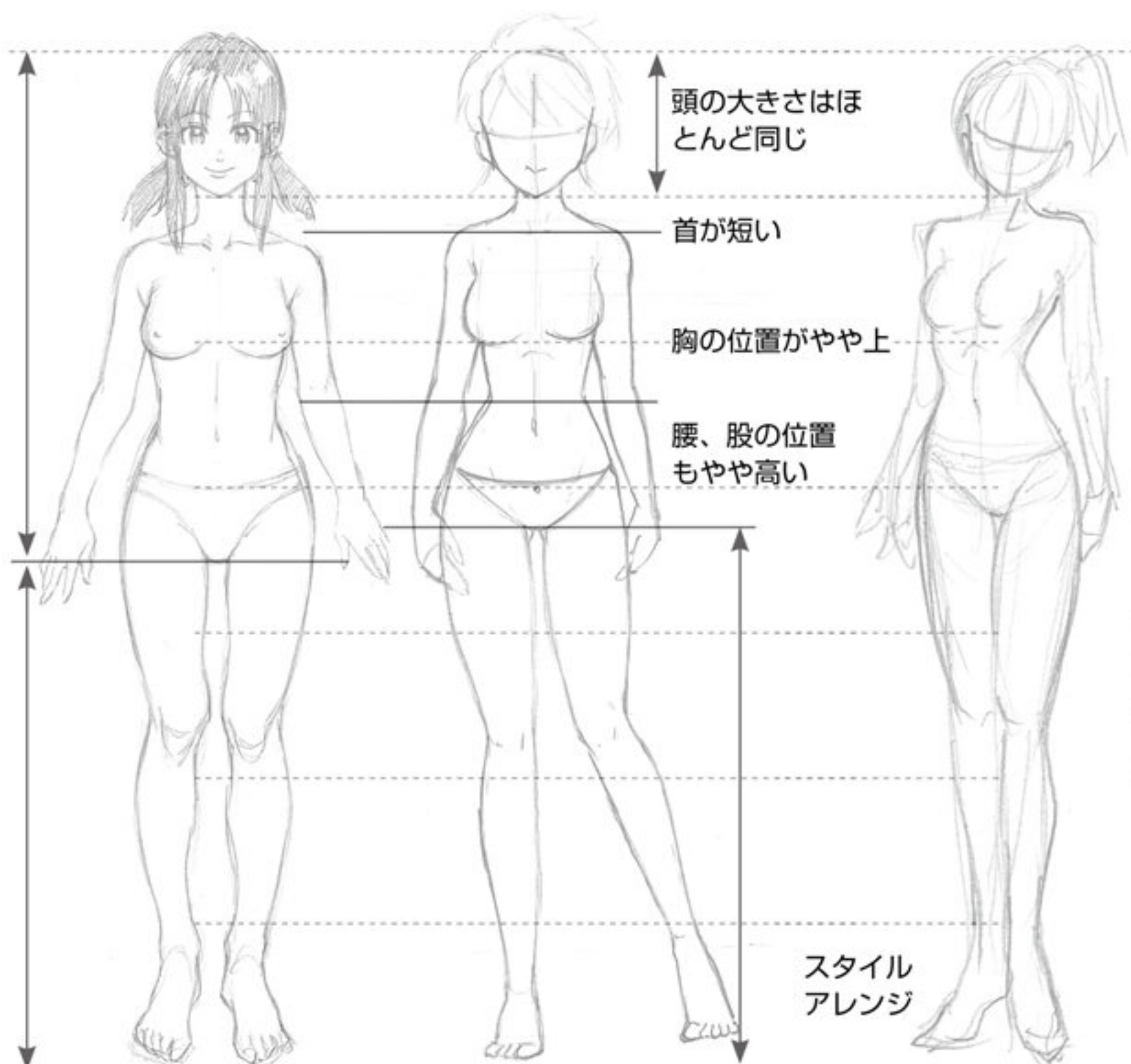
※顔の描き方でも印象が変わります。
※一般に、頭身が高いと大人っぽくみえ、頭身が低いと子どもっぽく見える傾向があります。

※「頭身」（とうしん）…「頭の身 / からだ」と書きます。もともと西洋の芸術の世界で、表現のために「人体比率」というものが研究されました。
人体の「部分」同士や全身との比率を研究して、上手にキャラを描こうとして生まれてきた考え方です。広辞苑第六版には掲載されていないので、一般的ではないようです。
絵を描く人たちの間での専門用語に近いですが、一般教養のひとつにはなっているようです。
なお、誤植でよくでてくる「等身」は「身の丈に等しいこと」の意味なので別物です。

プロポーションを理解しよう

プロポーションとは、「釣り合い」とか「比率」を意味する言葉です。キャラの腰の位置や股の位置を決めて描きましょう。

ウエストショットを描く場合

キャラの基本設定。全身を描いておく意味が、ここにあります。

● プロポーションの違いの例

上半身と下半身の長さがほぼ同じタイプ

上半身が短めで、足長にデザインされたタイプ

プロポーションはほぼ同じままで、スタイル（体型）を変えたもの。怒り肩にし、全体にスリムにデザイン。

あなたのキャラは脚が長めでしょうか。短めでしょうか？胸の位置は高め？それとも低め？

プロポーションに気をつけて描かないと、「同じキャラなのに、体つきはいろいろ」になってしまうことがあります。自分のキャラのプロポーションをちゃんと理解して描きましょう！

チビキャラ化

プロポーションを３頭身以下にするとチビキャラになります。普通の頭身のキャラをチビキャラにする場合は、「もとのキャラ」の特徴を生かしましょう。

もとのキャラ

大人キャラ
小顔の８頭身です

少女キャラ
約５頭身です

女子高生キャラ
約７頭身です

チビキャラにした場合

目、髪、衣服の特徴を生かしながら、チビキャラのプロポーションに合わせて単純化します。

髪の毛による頭身のワナ

マジ頭身とニセ頭身を知っておきましょう。

● 落とし穴は作画手順にあり

頭身を意識したキャラを描く時、たとえば「4頭身を描こう』という時は、まず頭の大きさのまるを4つ描きます。

マジタイプの場合

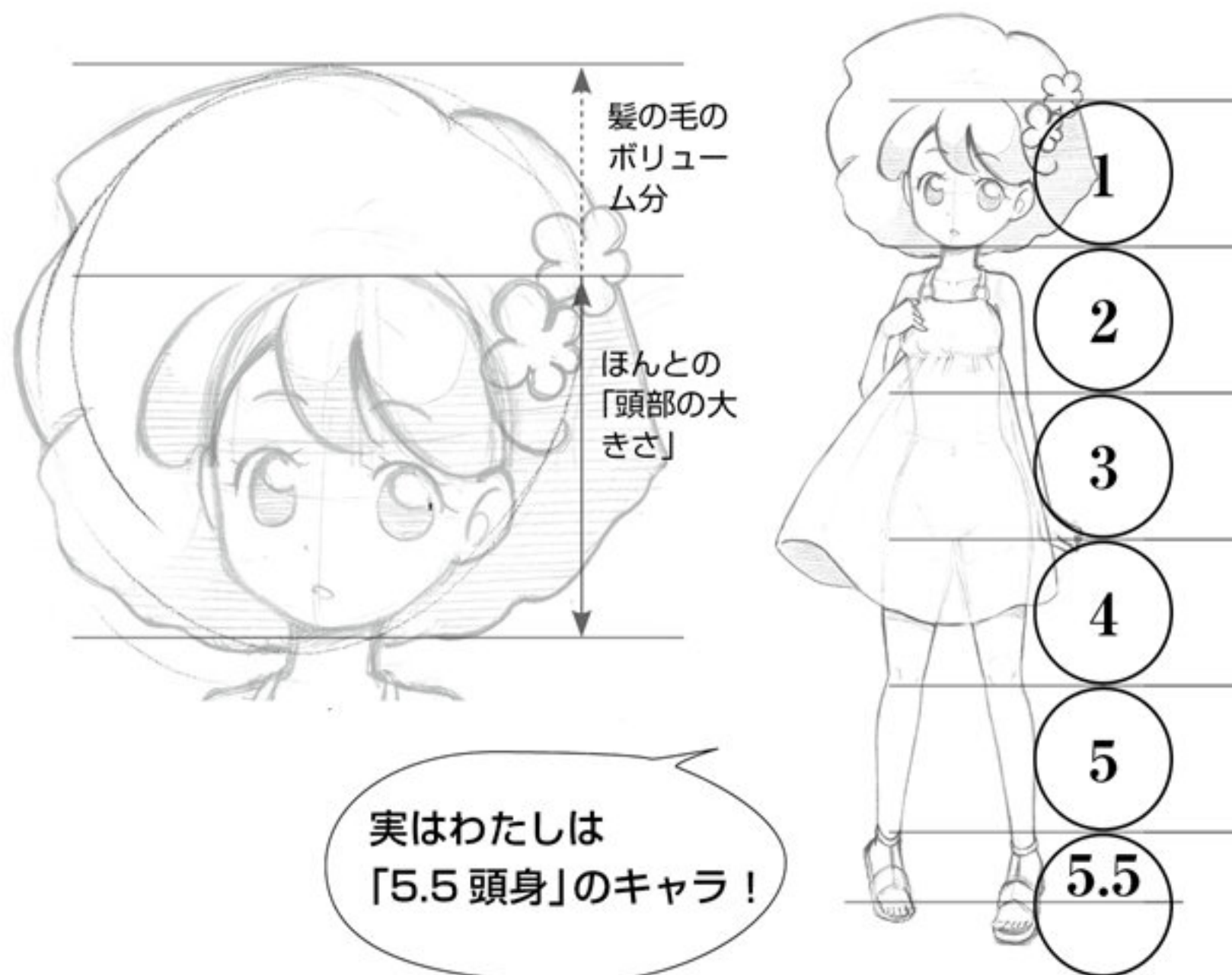
○ 髪のボリューム分は「頭の大きさ」からひとまわり大きくとって描いています。

頭の大きさ

ニセタイプの場合

× 髪の分まで含めて「頭の大きさ」としてとらえています。

重要 頭の大きさ＝頭部＝頭がい骨の大きさ。
日常会話では「頭の大きさ」というと「顔と髪の毛も含めたもの」をいいますが、髪の毛は「頭がい骨の外側を覆うもの」。ですから**作画上**は、髪の毛まで含めてしまうと「頭の大きさ」ではなくなるので気をつけましょう。

「髪のボリュームは頭部とは考えない」のが、通常の「頭身」の考え方。髪の毛まで「頭部」として描き、顔を小さく描いてしまうと、本来の意味での4頭身キャラではありません。

もしお仕事で「4頭身くらいのキャラで描いてね」といわれたら、依頼者がイメージしているのはあたしです。

この『マジ4頭身」と「ニセ4頭身」が、現在はどっちも同じように「4頭身」といわれています。でも、原理としては実は「別物」だということは覚えておきましょう。

ひねる動きで魅せよう

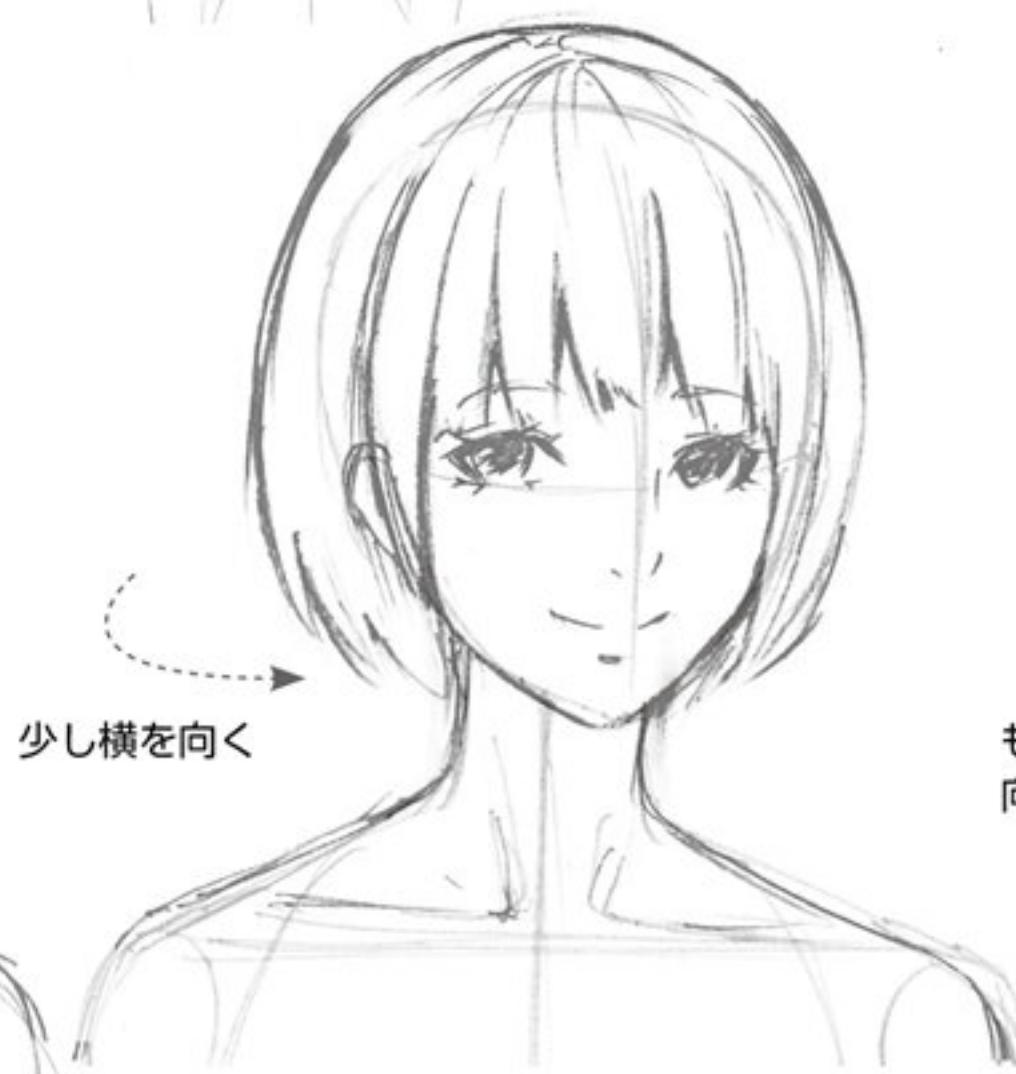
動きは「ひねり」で生まれます。

バストショットの動き

首の動きです。胴体の向きを固定して、「こっちを見る」キャラを描いてみましょう。

● 体が正面向きの場合

体は正面向きのまま、首を横にひねる動きを見てみましょう。

正面

少し横を向く

もう少し横を向く

ポイント

横顔に注意！ 顔が真横になる時は、体も少し回っています。

● 体が真横向きの場合

真横向きから、こちらに顔を向ける動きを見てみましょう。
少しこちらを向く
もう少しこっちを向く
×
○
体が真横。顔が真正面。…無理です。
肩をちょっと上げて、首をかしげる動きです。
ほんのちょっと背中が見えるアングル。

● 体がナナメ向きの場合

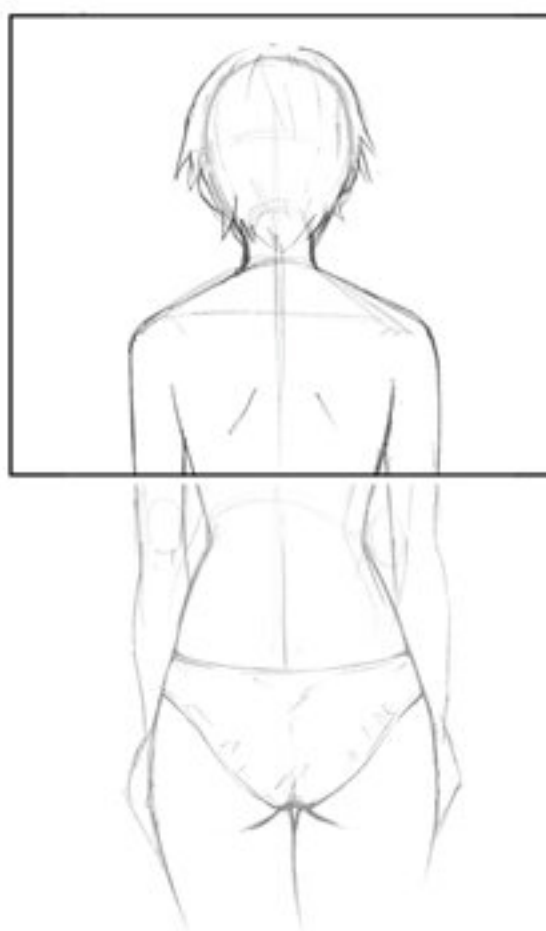
ナナメ向きの構図では、顔は正面、ナナメ、横、首をかしげるなど、多くのバリエーションができます。

正面向き
（少し首を傾けています）

少しうつむき加減

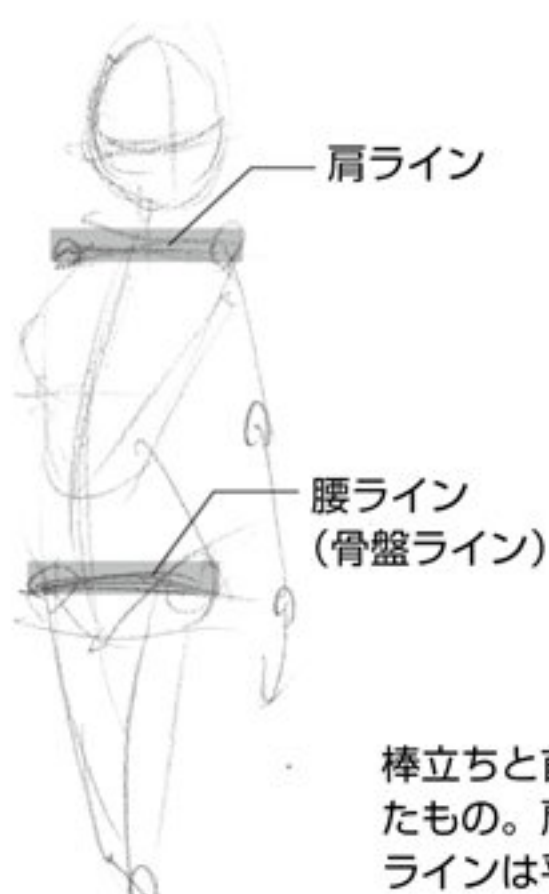
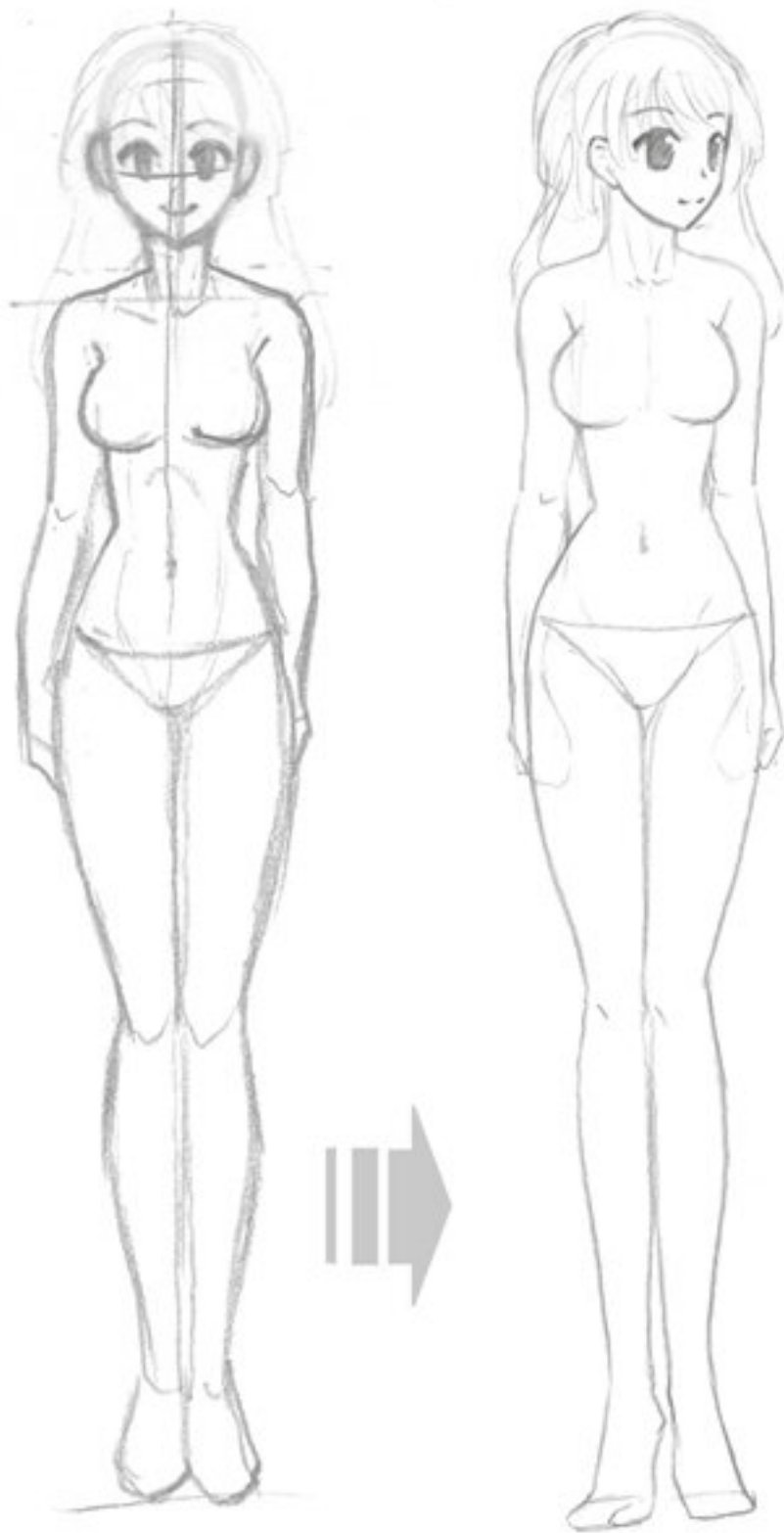
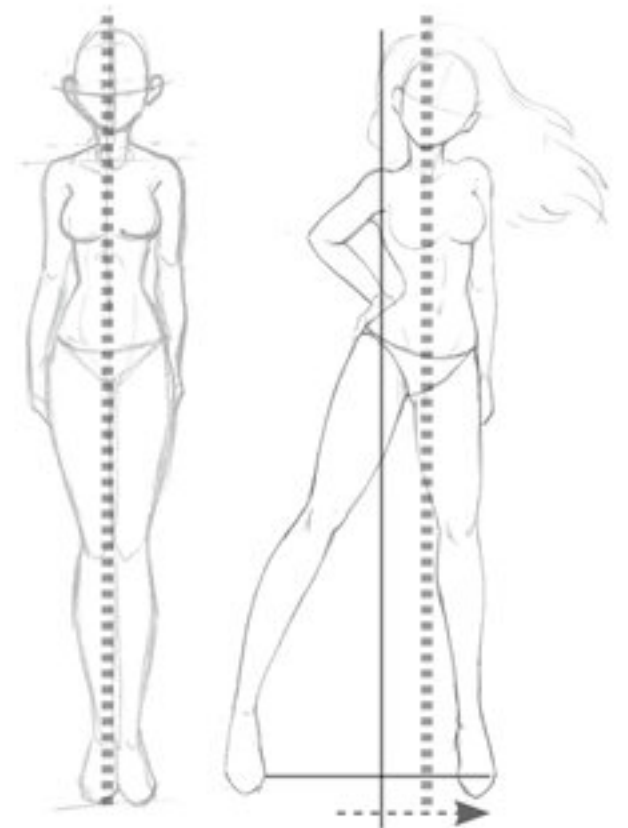
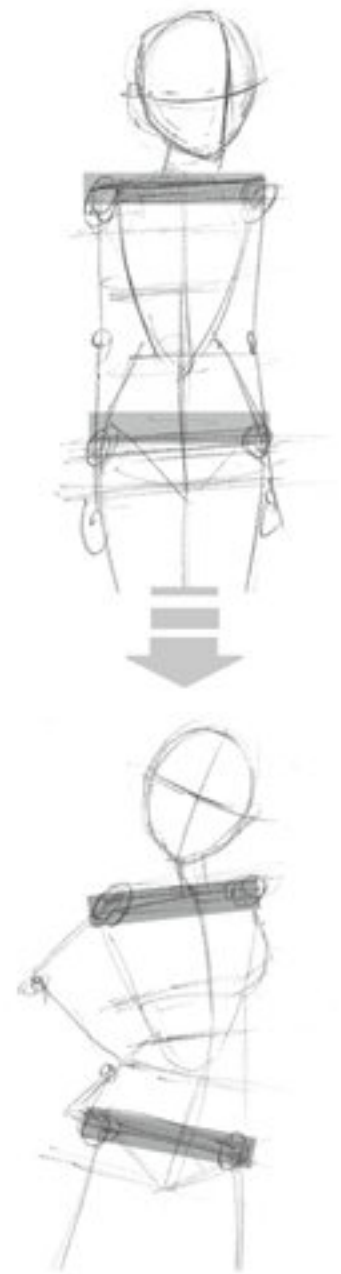
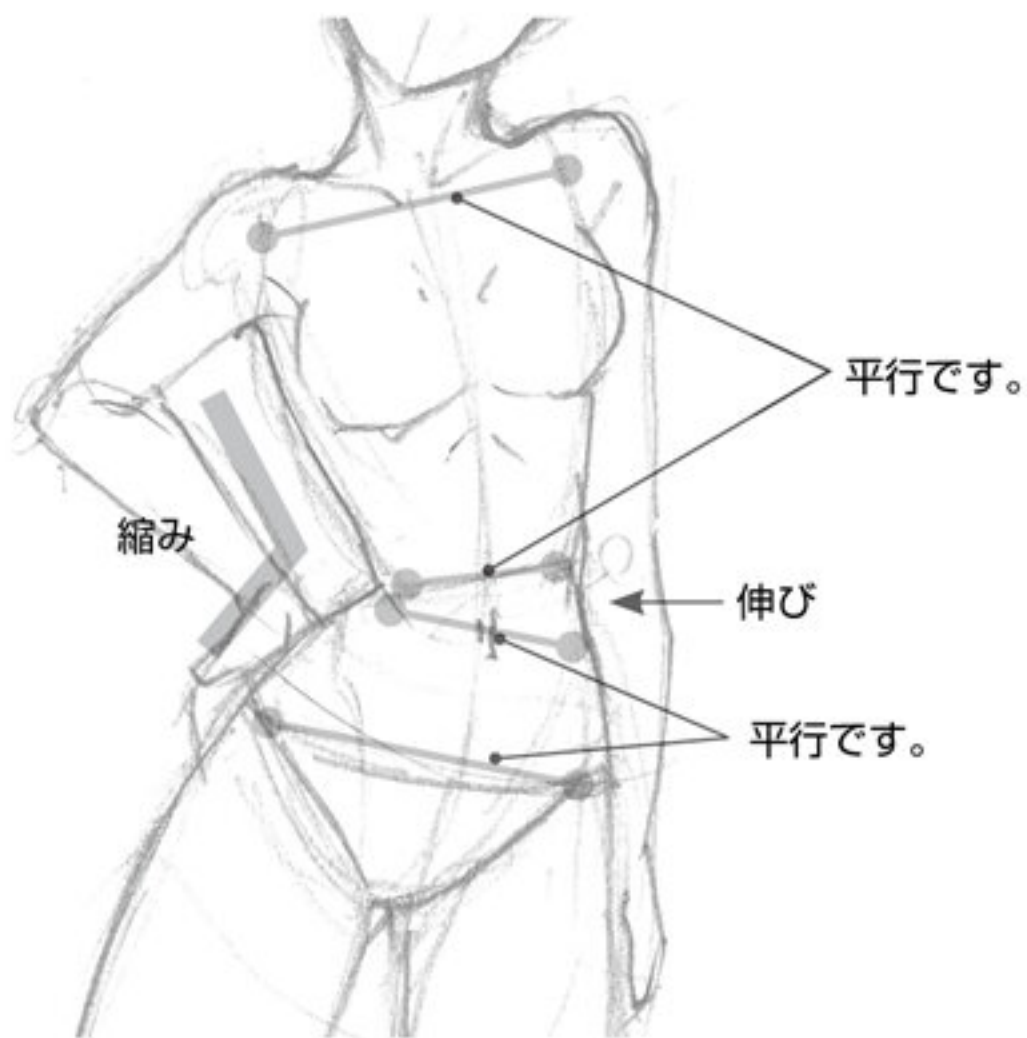
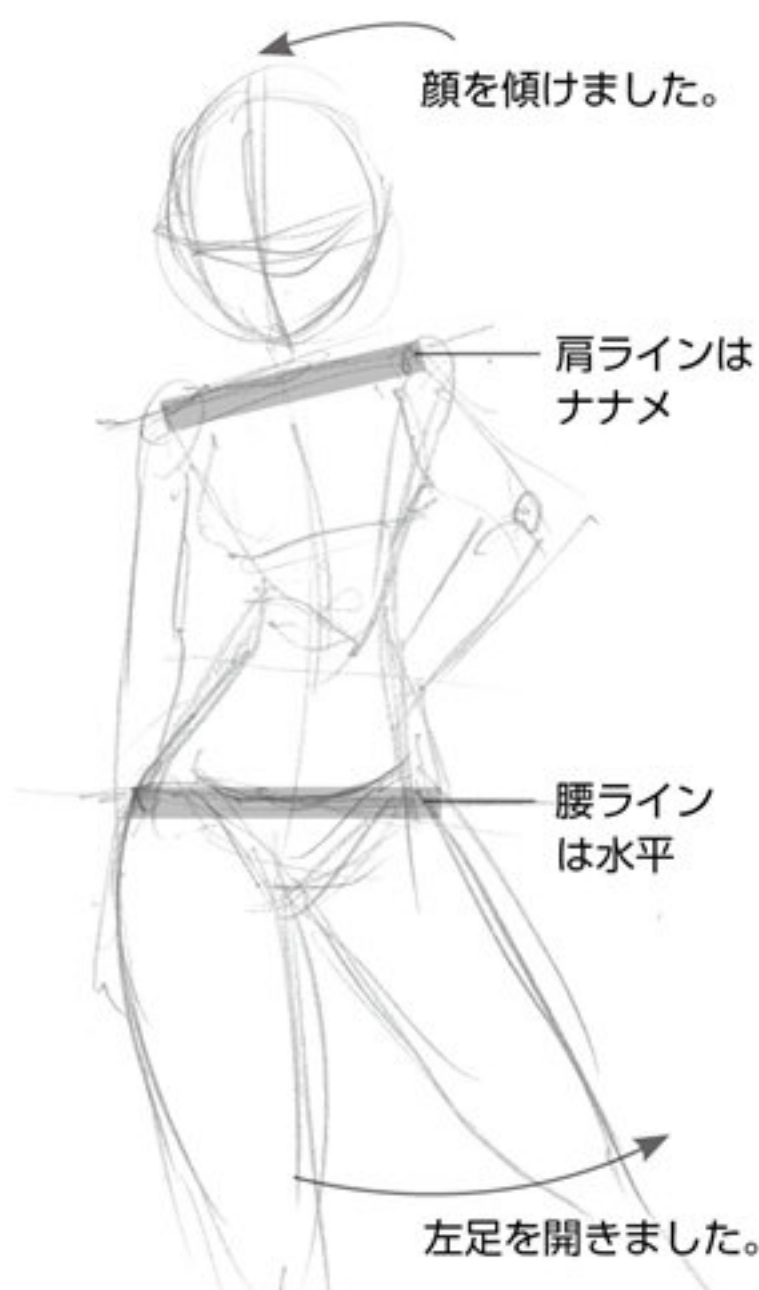
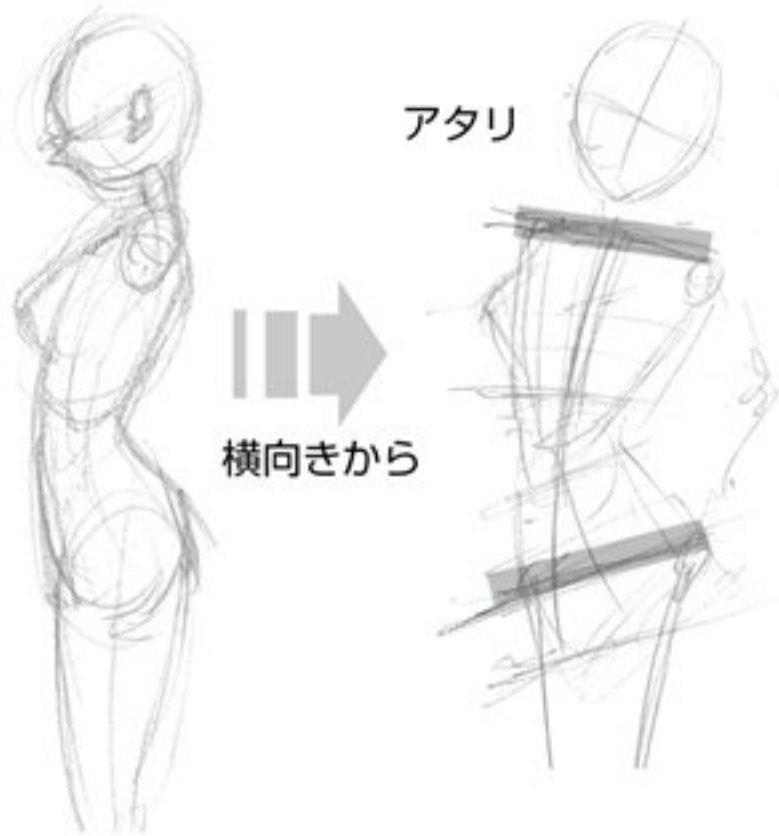
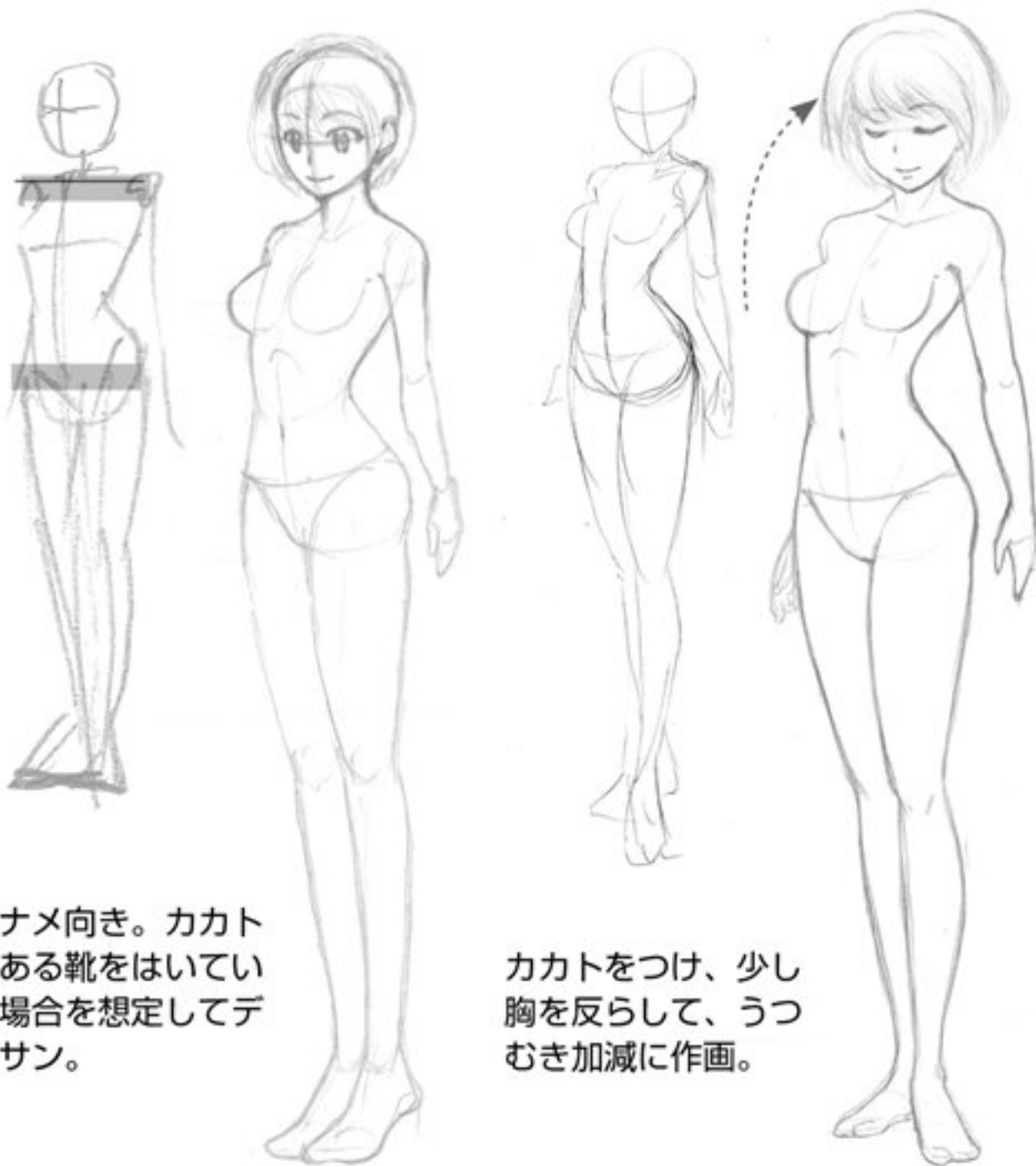
体も傾ける

● 後ろ向きの場合

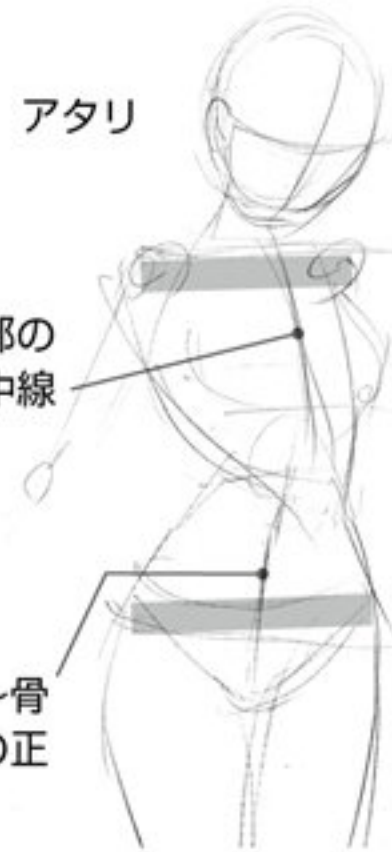
振り向く動作です。真横向きの顔を見せたい時は体もひねります。

全身・ウエストショットでの「動きポーズ」

首・胸部（上胸部／腰から上）・腹部〜骨盤部（腰から下）の向きを変えましょう。それが「ひねり」の表現になります。

体のひねり…肩ラインと腰ラインを意識しよう

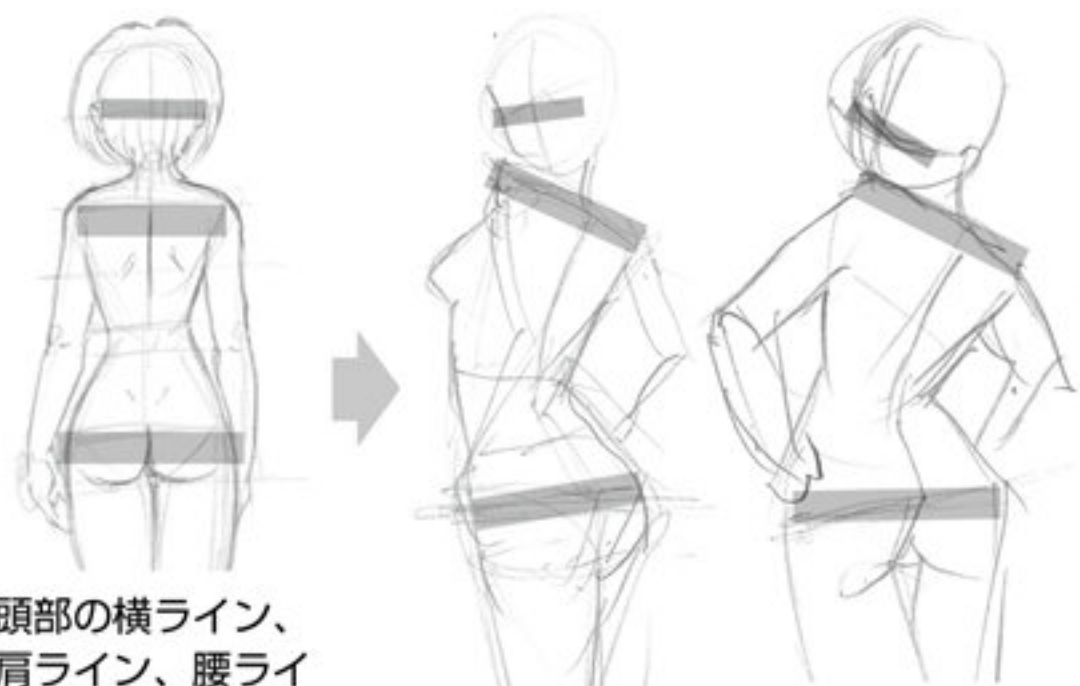
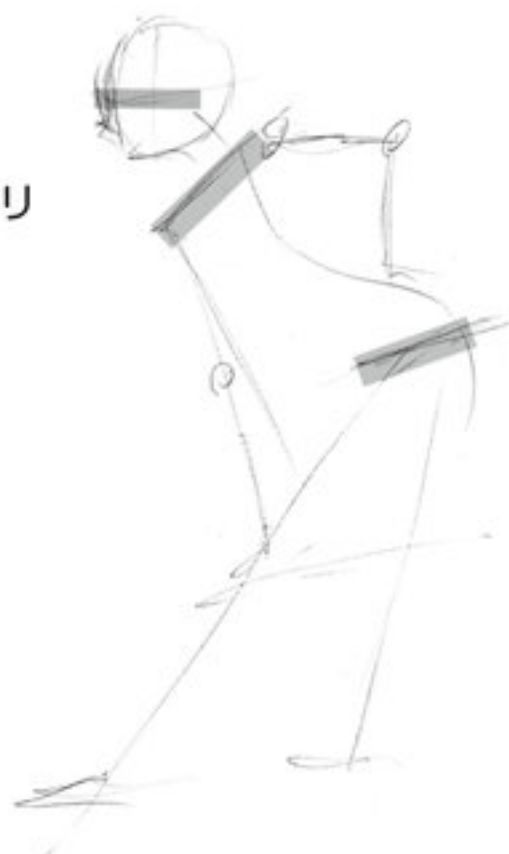
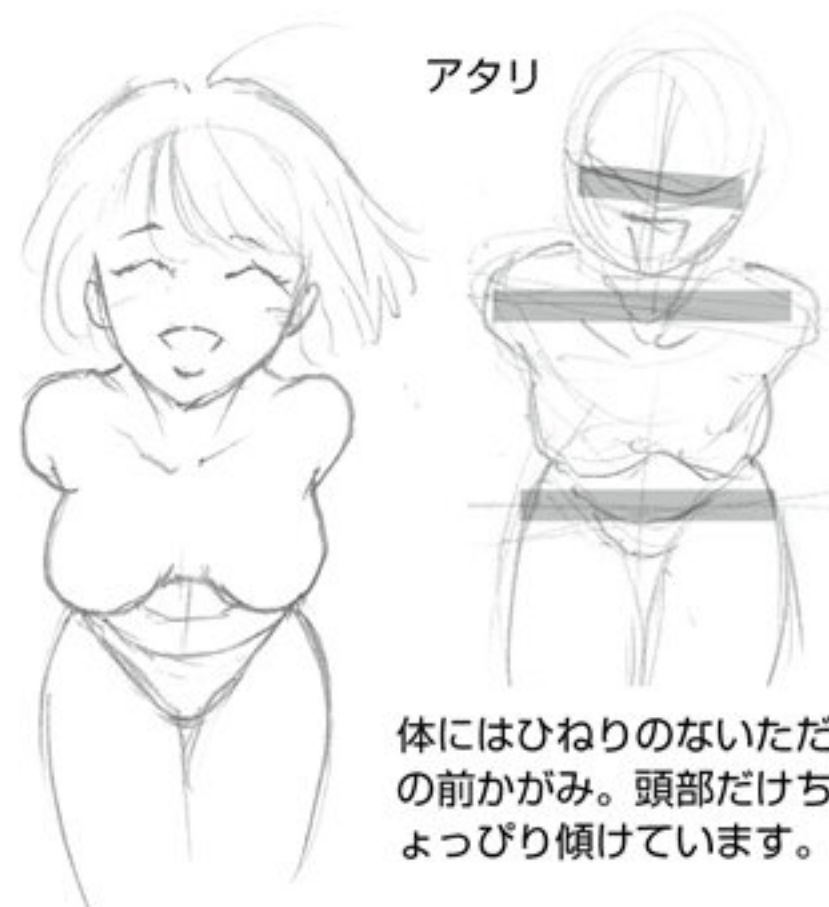
● ナナメ向き

● 正面向き

棒立ち
首だけひねる
ほんの少し体をナナメに向けました。
重心も移動してます。
平行です。
縮み
伸び
平行です。
顔を傾けました。
肩ラインはナナメ
腰ラインは水平
上胸部ブロック
骨盤ブロック
肩ライン、腰ラインと同時に、胴体を2つのブロックとしてとらえると、腰の伸び縮みがわかります。
左足を開きました。
胴体の伸び縮みはほとんど同じですが、違う印象になります。

ナナメ向きのひねり

アタリ
横向きから
横向きでは、体前面の正中線は見えません。
体をそらせているので、正中線もそった曲線です。
参考：あまり動きがない立ちポーズ
ナナメ向き。カカトのある靴をはいている場合を想定してデッサン。
カカトをつけ、少し胸を反らして、うつむき加減に作画。

肩ラインと腰ラインの傾きや、正中線にも注目しましょう。

普通のナナメ向きの正中線は、ごくゆるやかな曲線です。

胸部は右向き、骨盤部は正面向き。アタリの正中線はわかりやすさ優先で描き込んでもOK です。

参考：ひねらず体を倒す動き

お尻を突き出す＋ほんのちょっと前かがみ＋顔をこちらに向ける

振り向くひねり

背中側は背骨のラインが正中線になります。
アタリ
顔の「横ライン」。
頭部の傾きです。
頭部の横ライン、
肩ライン、腰ライ
ンが全部水平。動
きはありません。
いろいろな傾きのアタリをとって描いて
みましょう。動きを描く練習になります。

前かがみのひねり

横向きタイプ
アタリ
背中の面をとらえましょう。
正面タイプ
背中のライン
体の上面部をとらえましょう。
アタリ
アタリ
体にはひねりのないただの前かがみ。頭部だけちょっぴり傾けています。

アングル効果 ... アオリとフカン

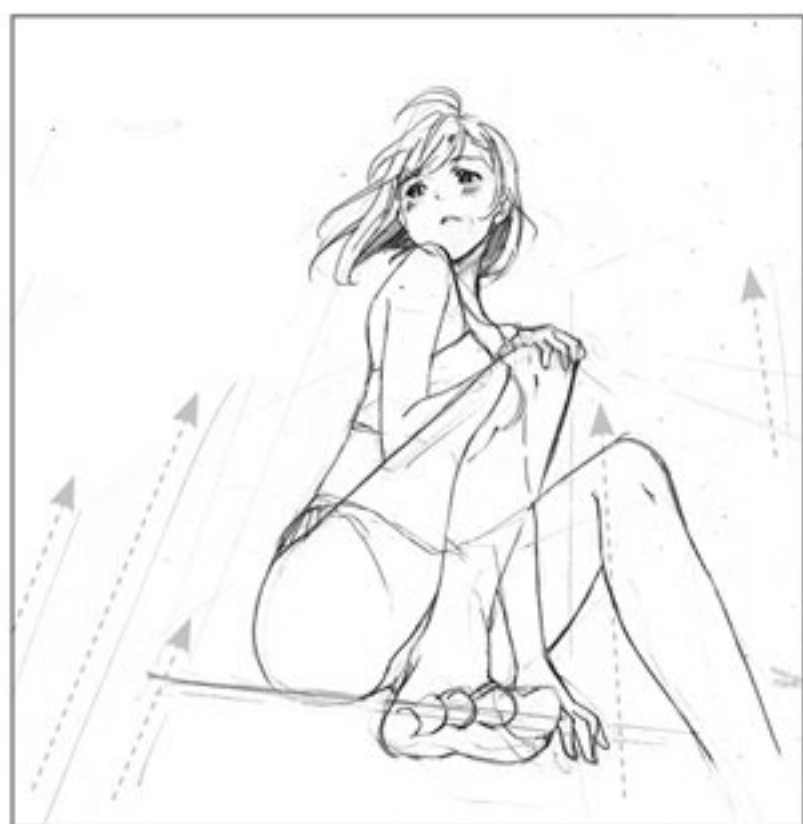
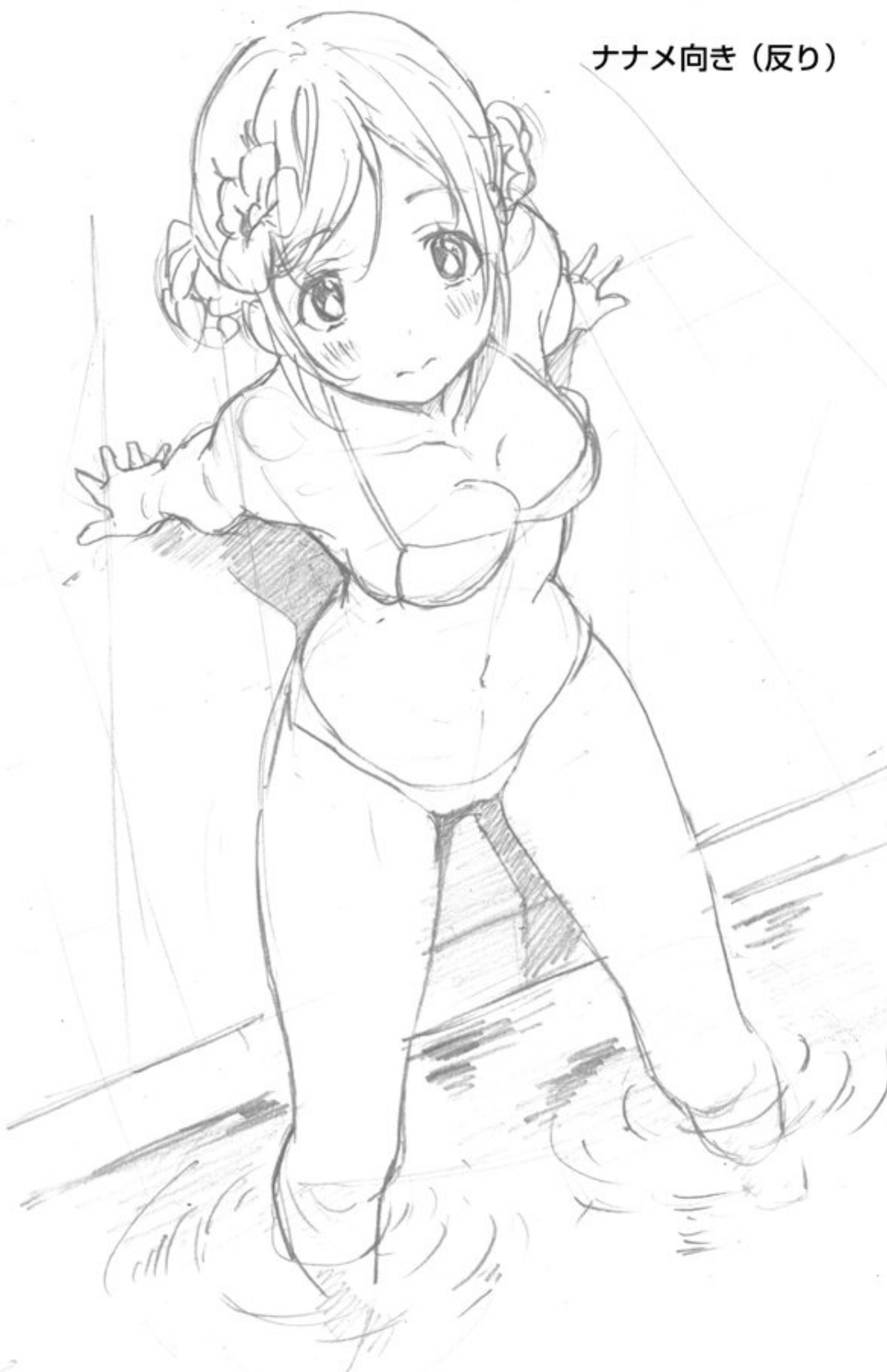
ひねりの動きに構図の効果を加えましょう。

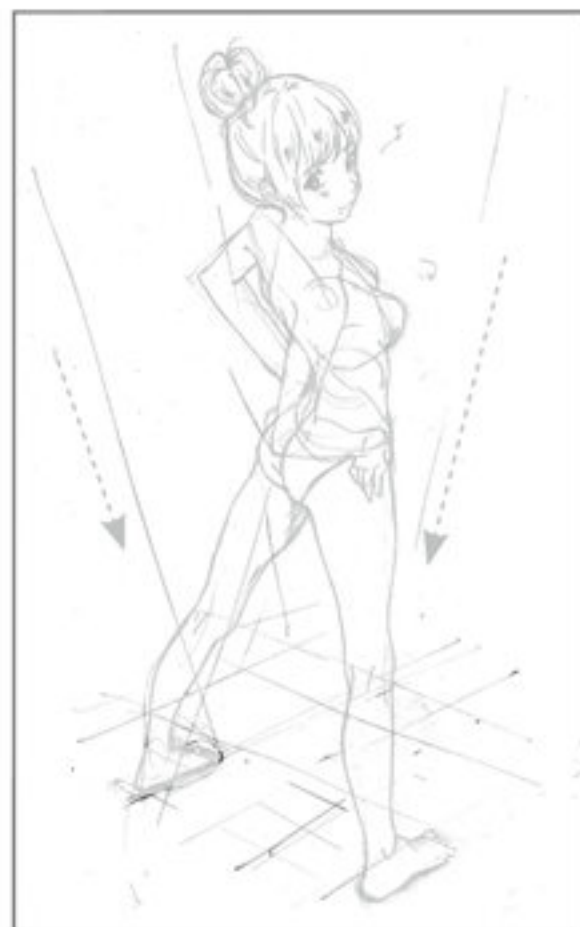
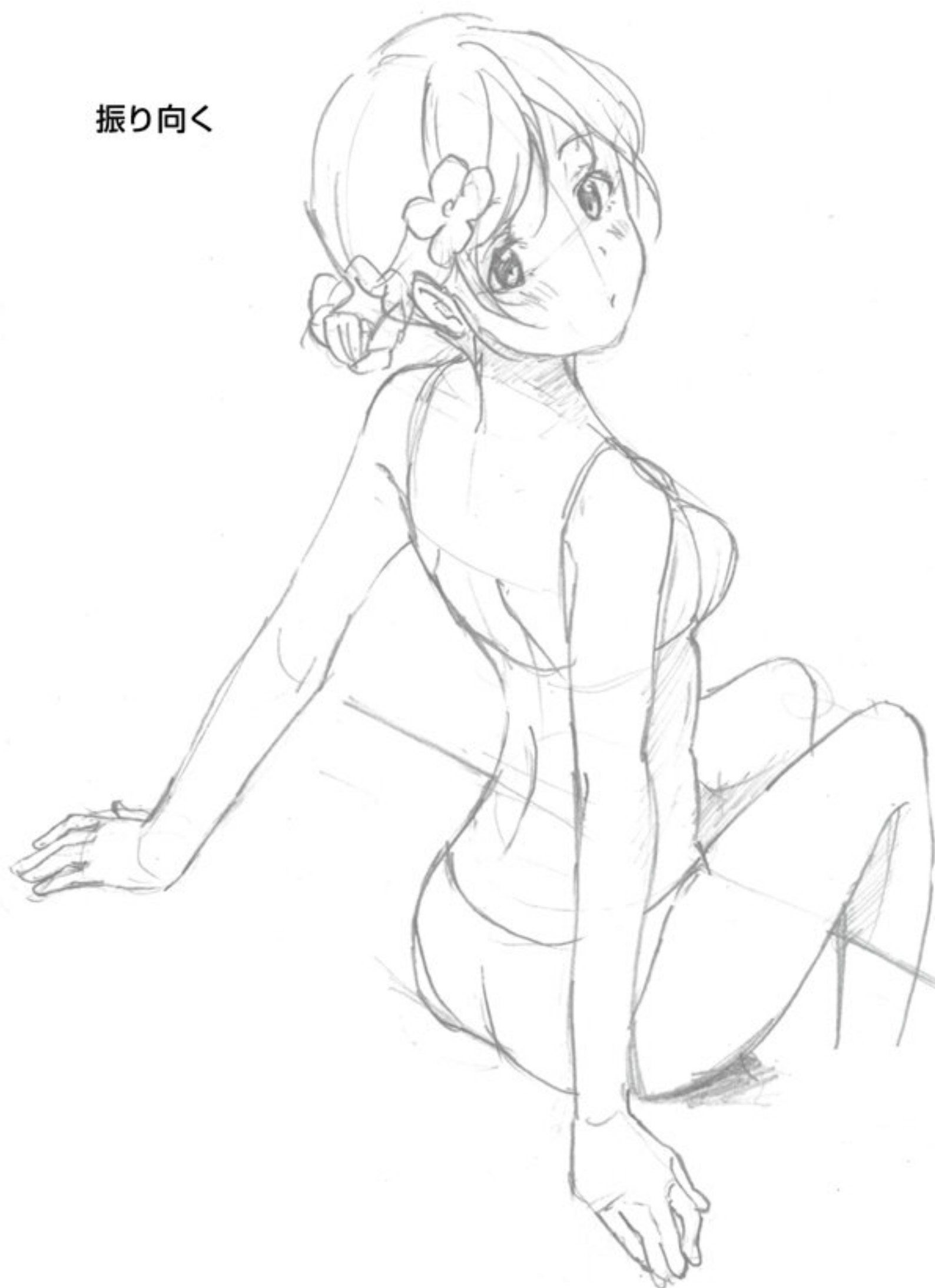
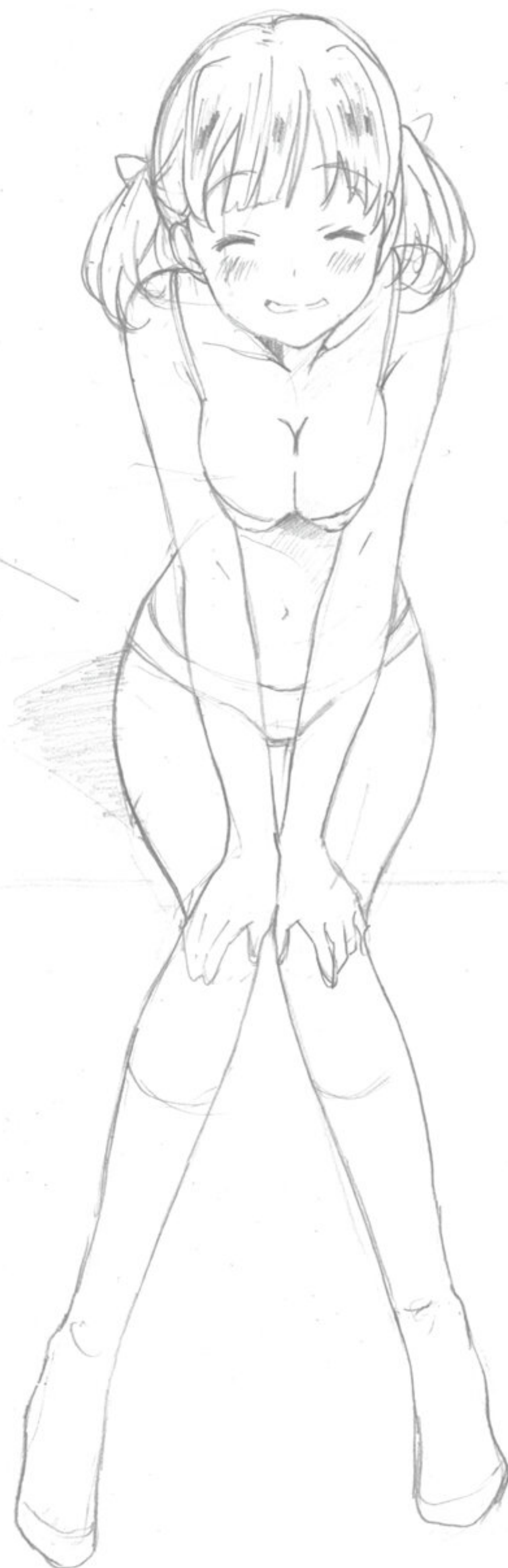
アオリ

●アオリの特徴

あまり動きを意識しなくても迫力がでます。そのため、ちょっとした首のひねりくらいの動きでも、印象的な画面になります。「見上げる」構図はどうしてもキャラの顔が小さくなるので、キャラの顔や表情をアピールしたい時は実際に人を見上げてみた時やカメラで写したものよりも、大きめに顔を描きましょう。

振り向く
アオリのパースのアタリ

フカン

●フカンの特徴

アオリとは逆に顔を手前に、大きく描くことが多いので、キャラの顔をアピールしやすい利点があります。構図としても、印象的なものになります。

←ごく薄く、パース（上から下にすぼまるニュアンス）をとらえるアタリのラインが入っています。

振り向く
正面向き（前かがみ）

ナナメ向き

● フカンは、足もとや座っている「座面」などが重要になります。資料写真を見て描く時は、床面もついでに描き込みましょう。

パースをとらえるアタリ

座面とヘリの面を
とらえるアタリ

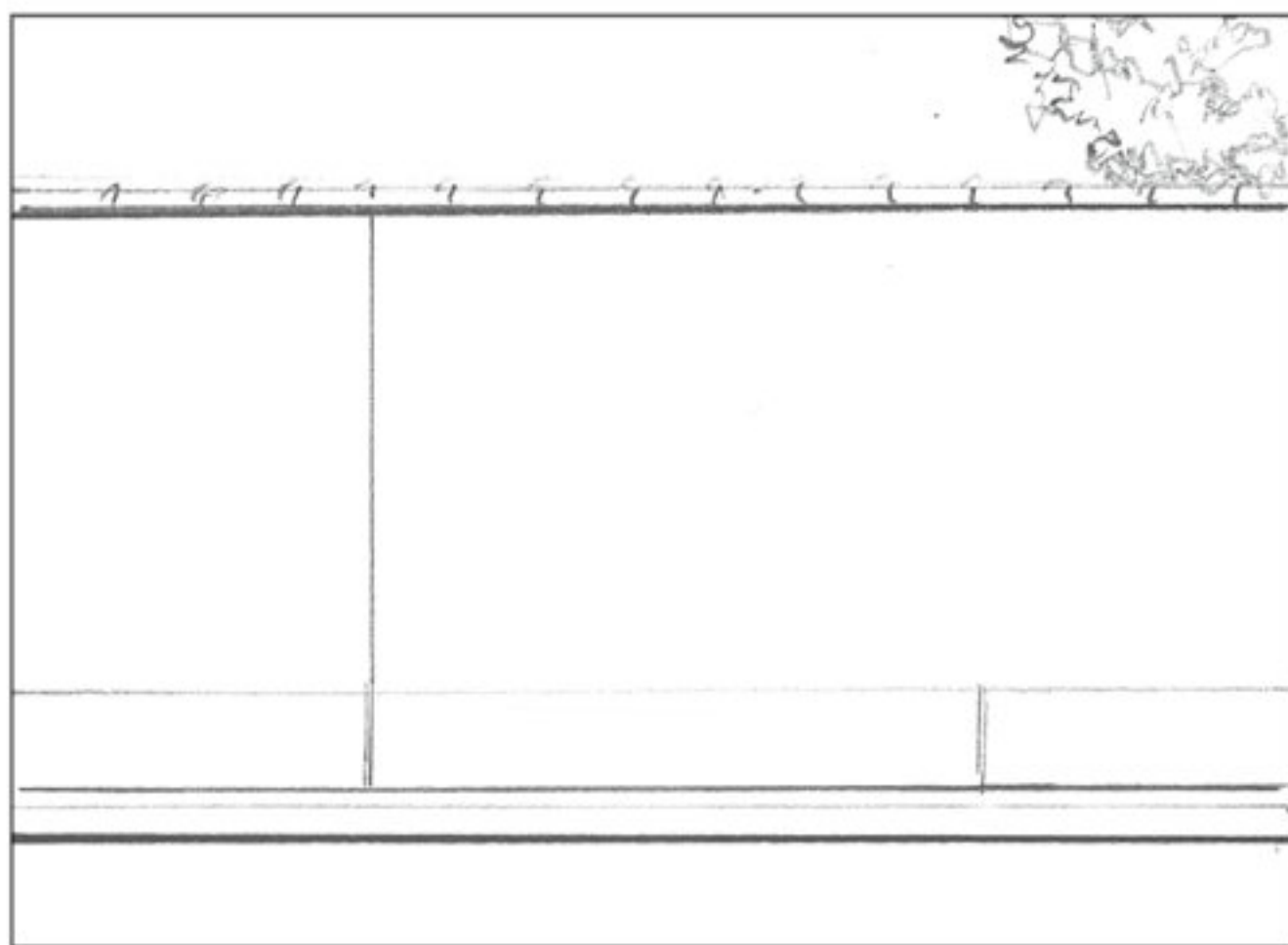
第2章 写真を見て背景を描こう

背景は写真を撮って描こう

何も見ないで描こうとするから難しく思えます。写真を撮ってきて描きましょう。

正面背景とパース背景

簡単に描けそうなものを撮ることから始めましょう。

● 正面背景…正面からとらえたもの

背景なし

● ある程度、描きたいもののイメージを決めて撮影に行きましょう。できればお友だちにモデルになってもらいましょう。

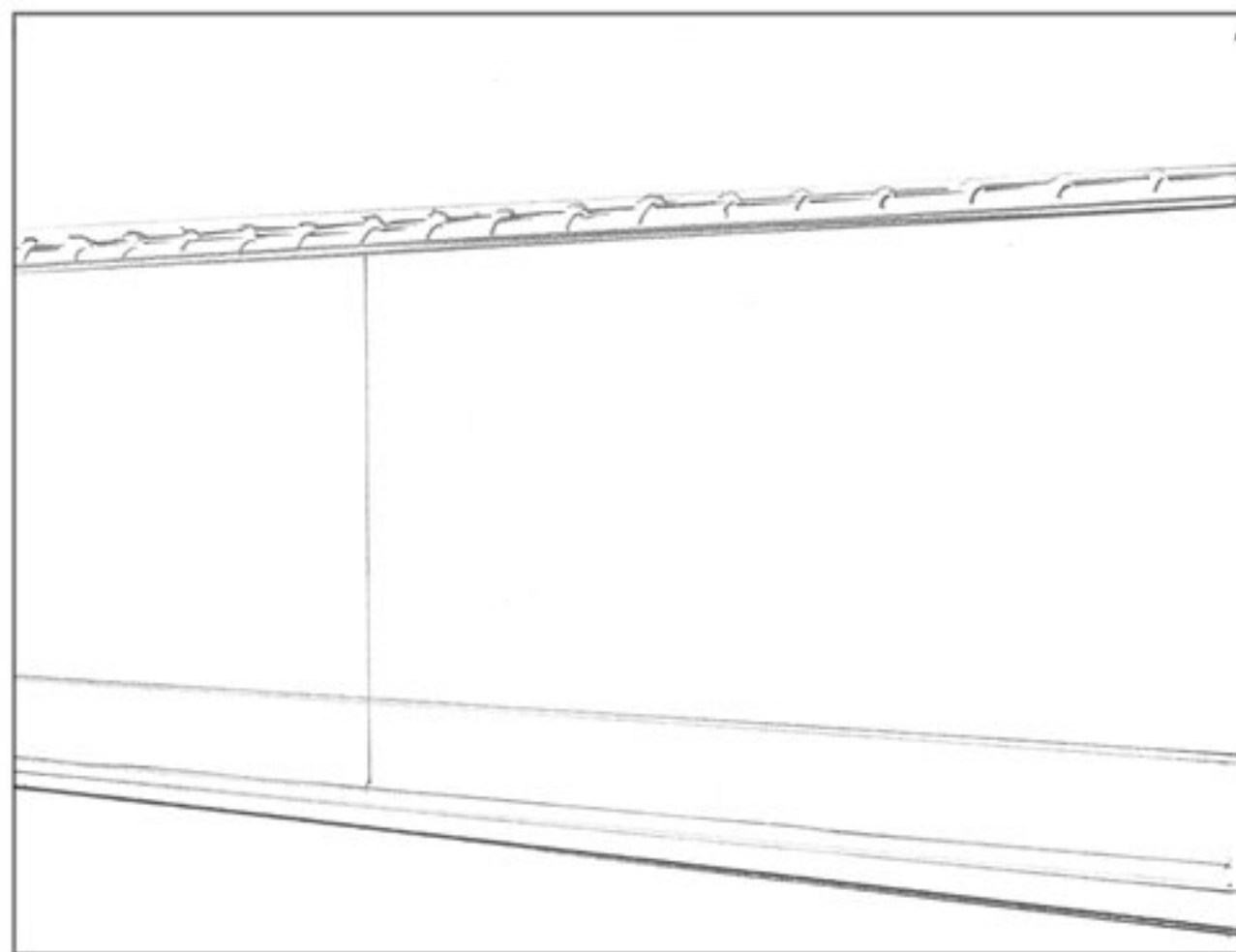
※イメージ通りの写真はなかなか撮れないことも多いです。また、撮影中は車や通行人の邪魔にならないように、事故のないよう気をつけましょう。

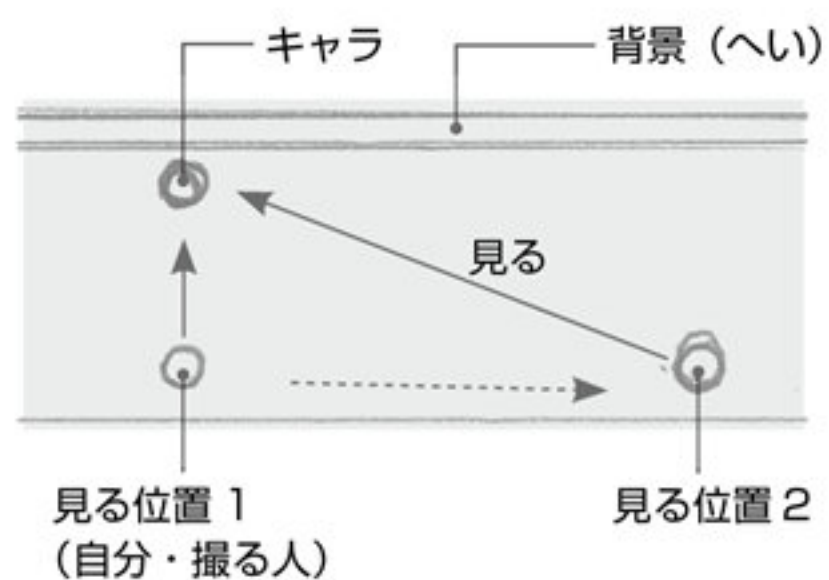
キャラを手前に置きたい場合。

写真の人物の顔の位置とだいたい同じ位置に顔を描きましょう。

● パース背景…ナナメの位置からとらえたもの

背景なし

キャラの位置（背景とのバランス）は、見た目の感じで決めましょう。

イラストは、キャラが引き立てばOKで、製図のように、「絶対に正しいものでなければならない」わけではありません。いわゆるパースは「無視」したほうが、一枚絵として魅力的になることもあります。いろいろ試してみましょう。

キャラと自分（カメラ）の位置関係

見る位置 1
…正面背景になります。

見る位置 2
…パース背景になります。

パースとは「パースペクティブ /perspective」の略で、「透視図法」や「遠近法」という意味で、「遠景」や「眺め」、なども意味することがあります。作画技法としては絵画や製図の世界で発展したものですが、マンガの画面づくりやキャライラストなどでも利用されています。製図は、建築物の設計図を描くことなどが目的ですから「絶対的な正確さ」が求められます。マンガやキャライラストでは「それらしい画面や雰囲気（いわゆる「それっぽさ」）」を生み出すことが目的で、そのために利用する技術に過ぎません。「絶対的な正確さ」にとらわれずに「利用できる範囲で利用する」というような、柔軟な姿勢が大切です。

正面背景

シンプルなカベや石垣などに向かって、正面からカメラを構えましょう。

簡単なワンシーンづくり

背景にはキャラのいる「場所」を明確にする意味があります。

● 屋外・石垣の前に立つ

キャラだけ

背景を描き込みました

仕上げました

参考写真
（資料写真）

イラストは「画面を飾ること」である

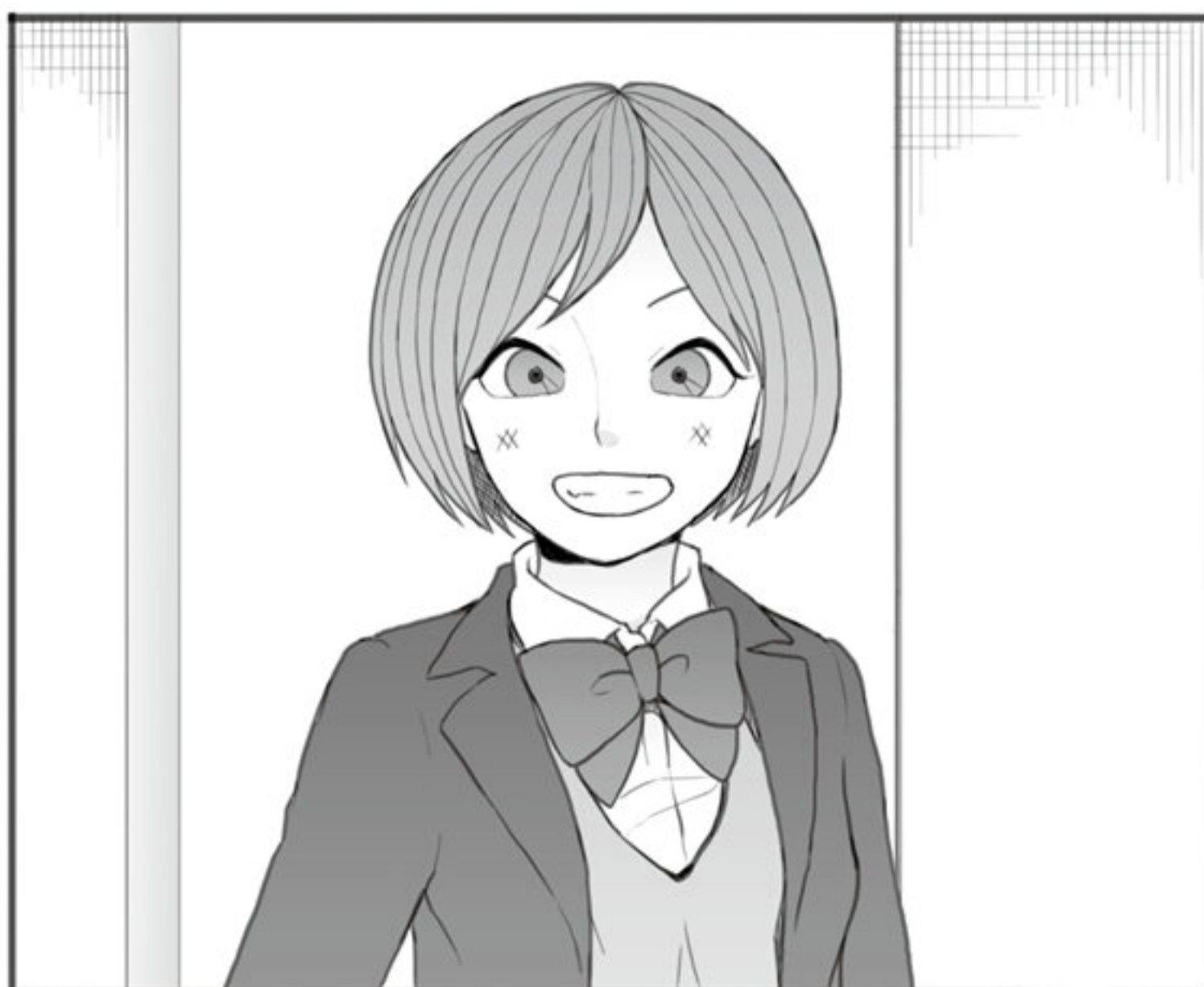
イラストは、誰かに見てもらうものです。
だから、「キャラの描きっぱなし」ではなく、できるだけ画面を飾ってあげましょう。画面を飾ることの代表が、「背景を入れること」です。背景によって、絵には奥行き感などの「空間」が生まれ、「ただのキャラ絵」は「キャラが生きたワンシーン」へ、「ドラマ」へと生まれ変わります。

● 屋内：窓際

参考写真（資料写真）

「画面を飾る」とは、奥行き感や空間を演出すること

ちょっとした室内写真も利用しましょう。また、プロがどんなふうに描いているか、作品を観察するのも大切です。そこには、背景を簡単に描く工夫や、「自分なりの省略表現技法」が隠れています。プロの描いた背景をとりあえず「まねして描いてみること」は、画力をアップする近道の１つです。

キャラだけ

背景を描き込みました（窓枠とカベだけです）。

さらに「画面を飾って」みました。外の木、カーテンを描き加え、髪の毛も動かして風を演出しました。

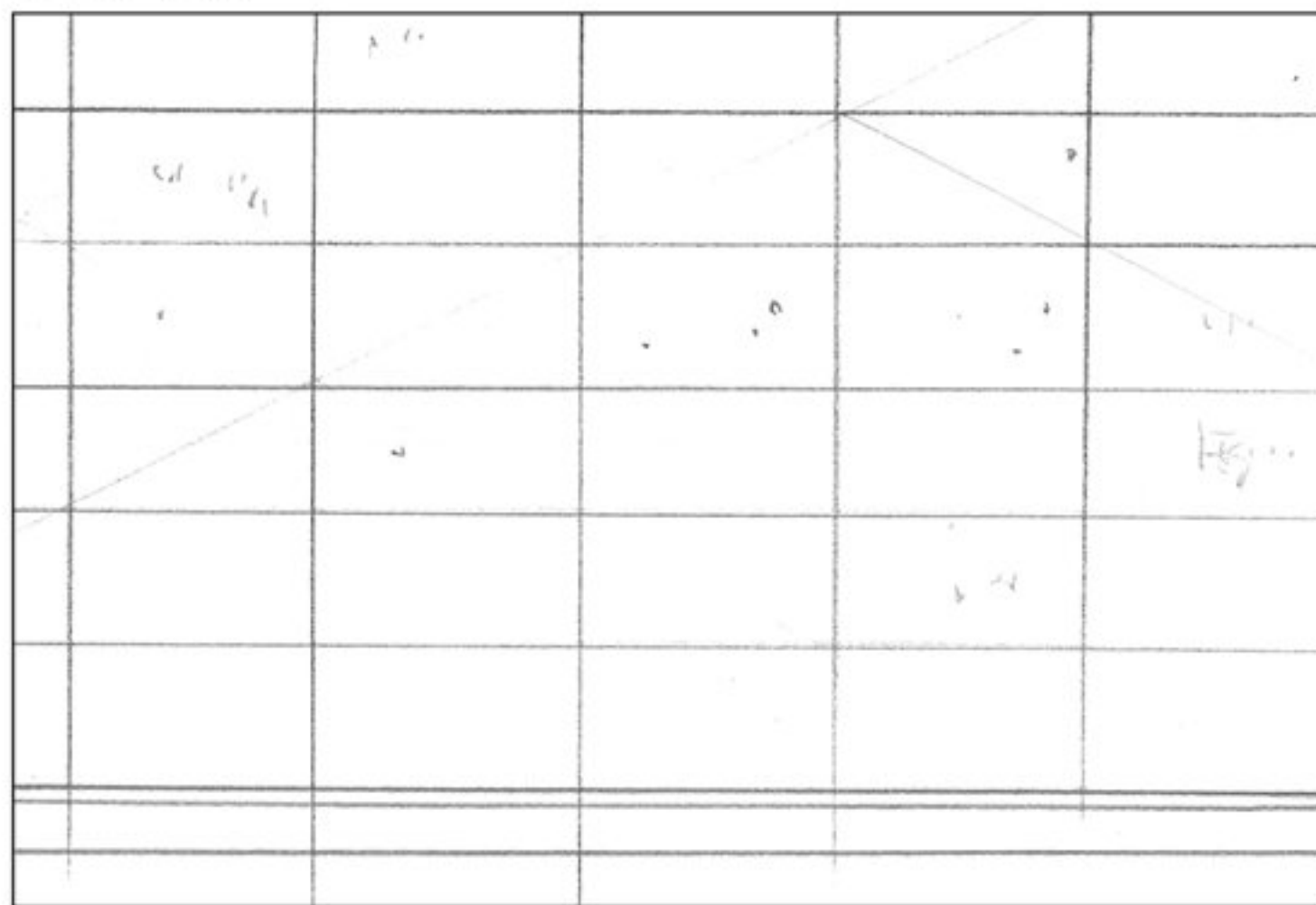
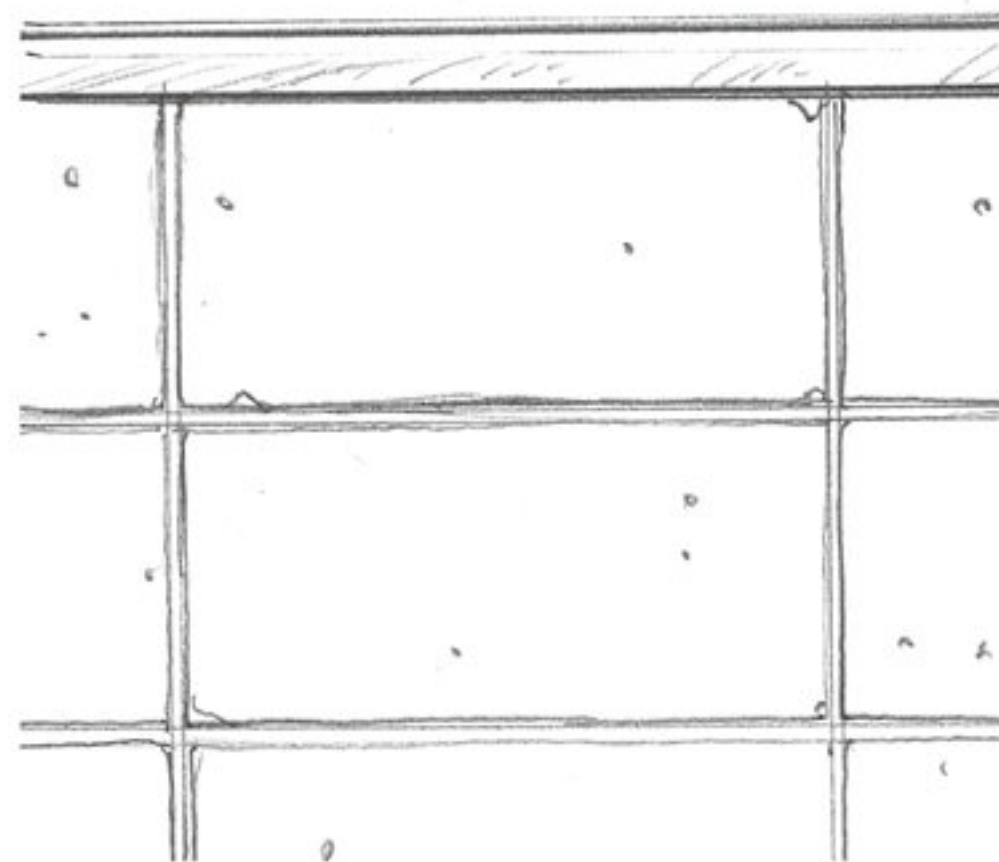
代表的な「正面背景」

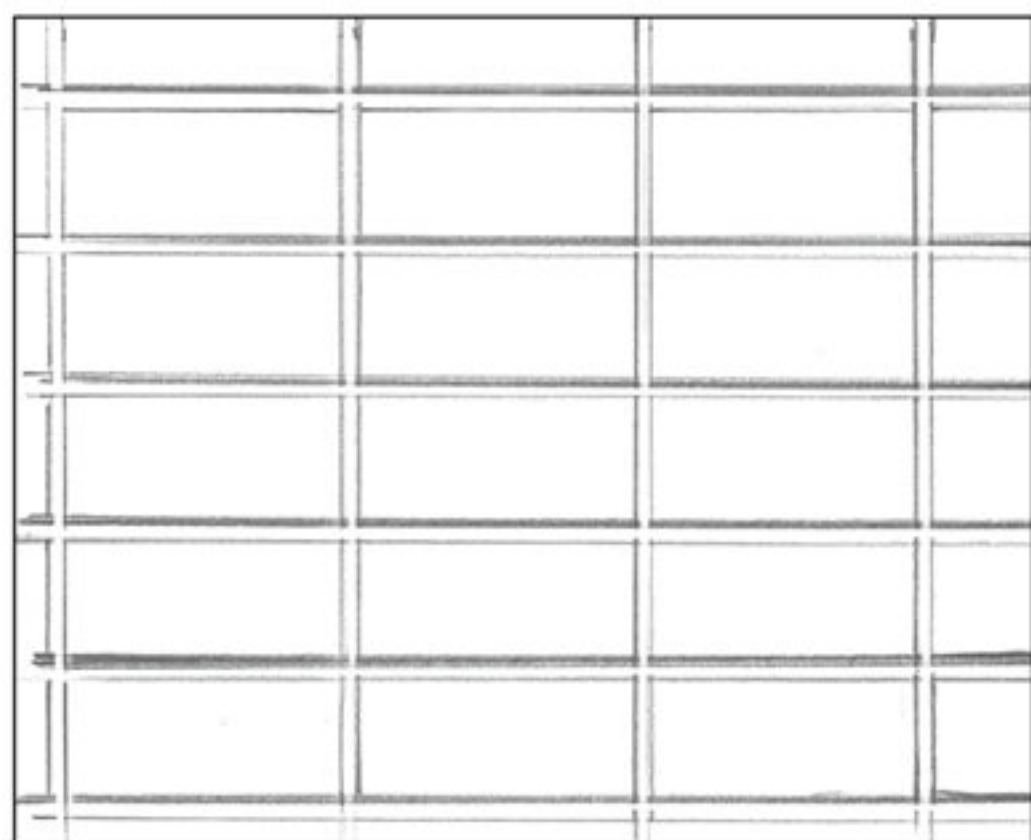
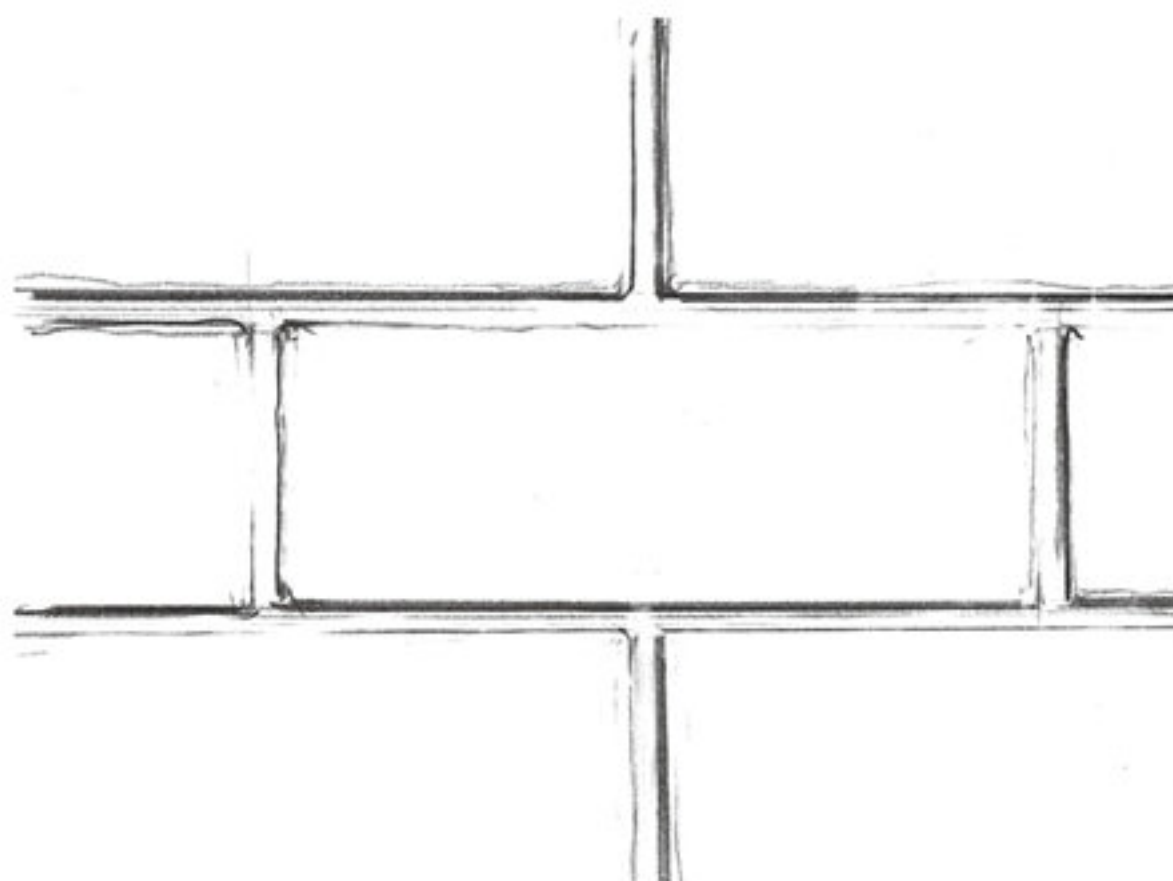
簡単に屋外と屋内を表現する代表的な「正面背景」です。

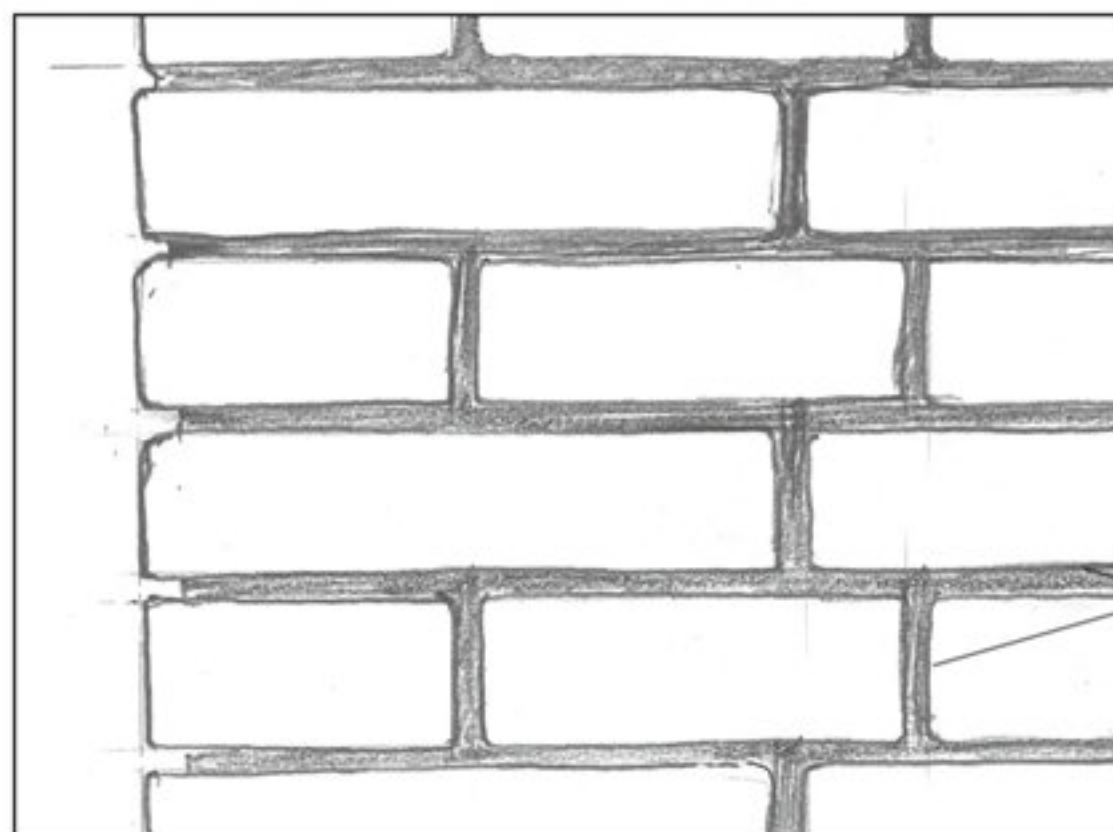
屋外：カベや塀

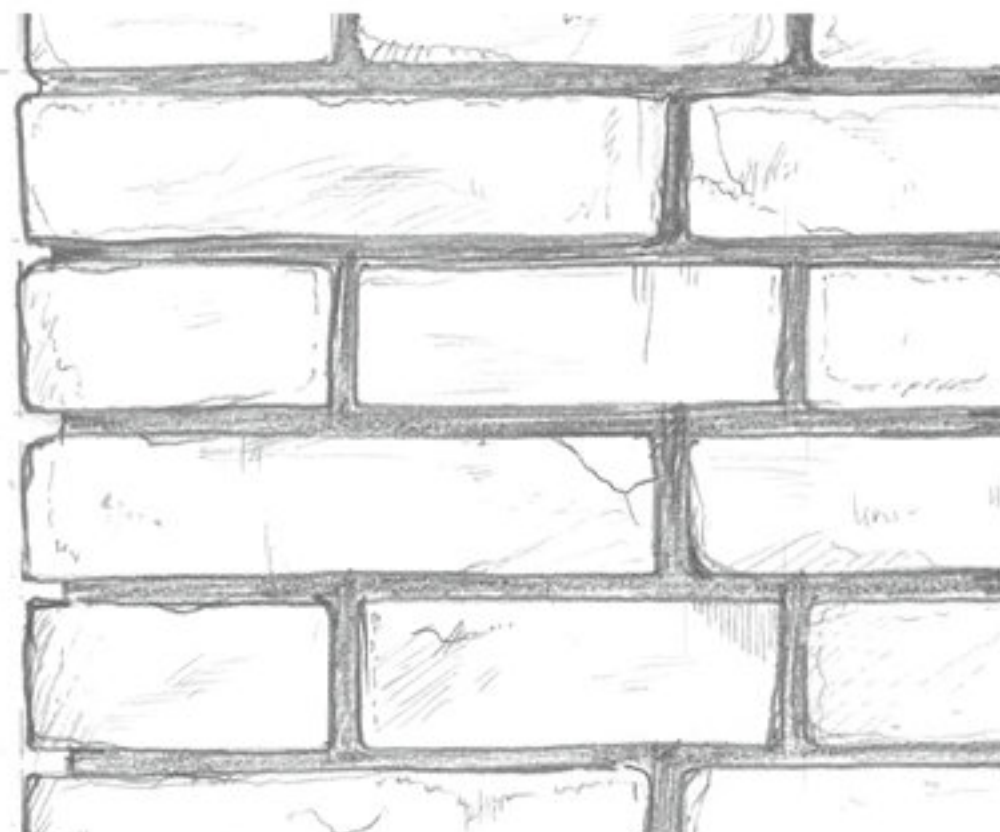
描線の使い方、タッチや点などの描き込みを学びましょう。

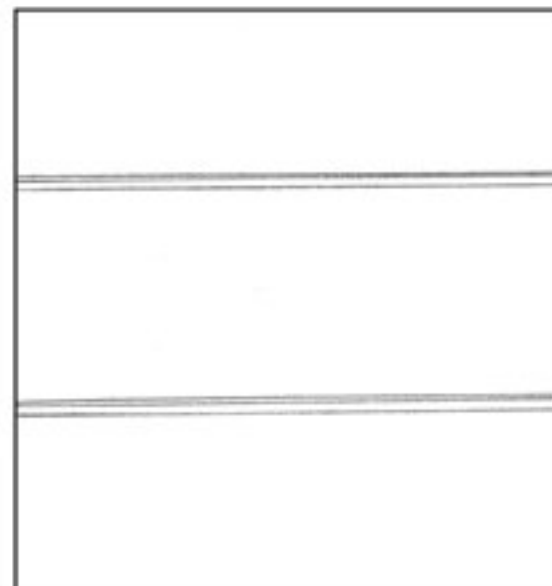
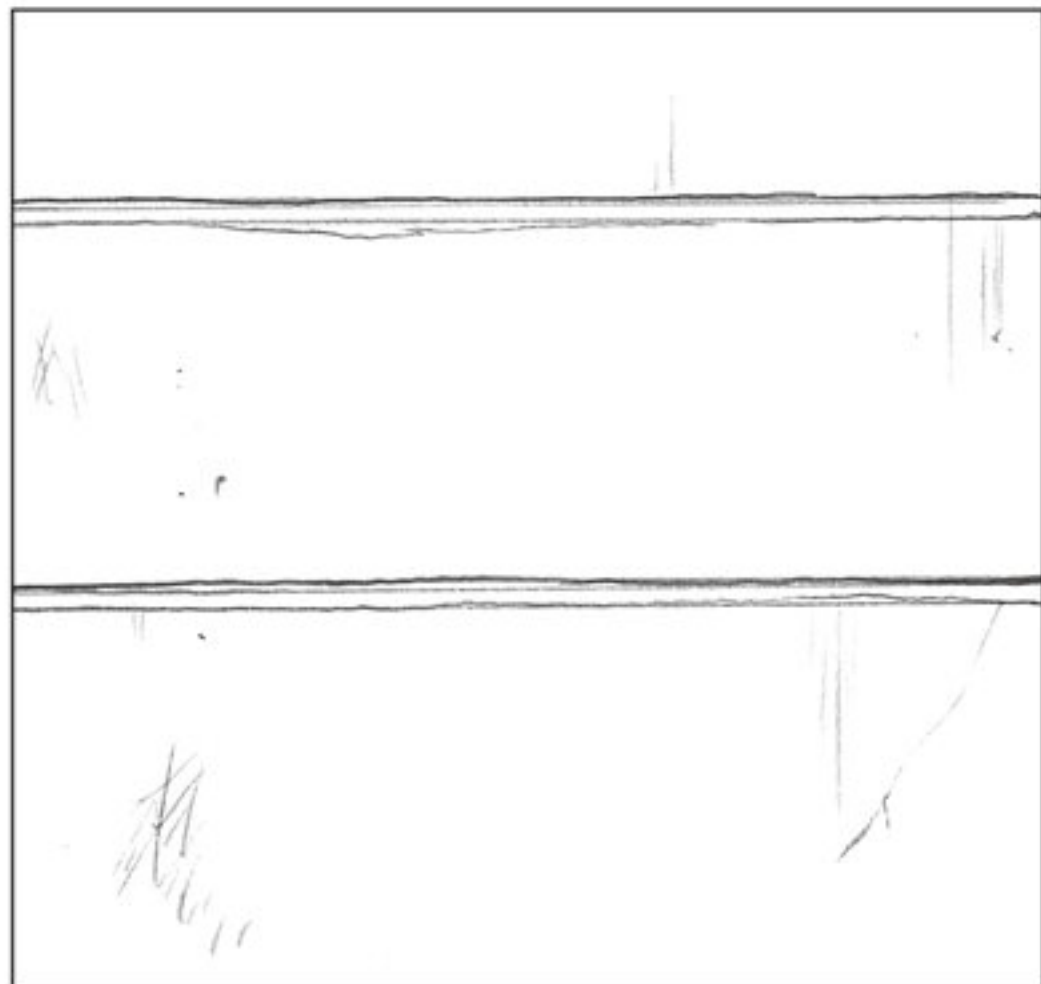
定規に慣れましょう。

ブロック塀

ロング（遠くから見たもの）の場合は定規で描きます。

アップ。定規の線の上から、フリーハンドでなぞります。

タイル塀

細い線と太い線を使います。太い線で立体感を出します。

アップ。かすれた線や、太い線と細い線の二重線などを用います。

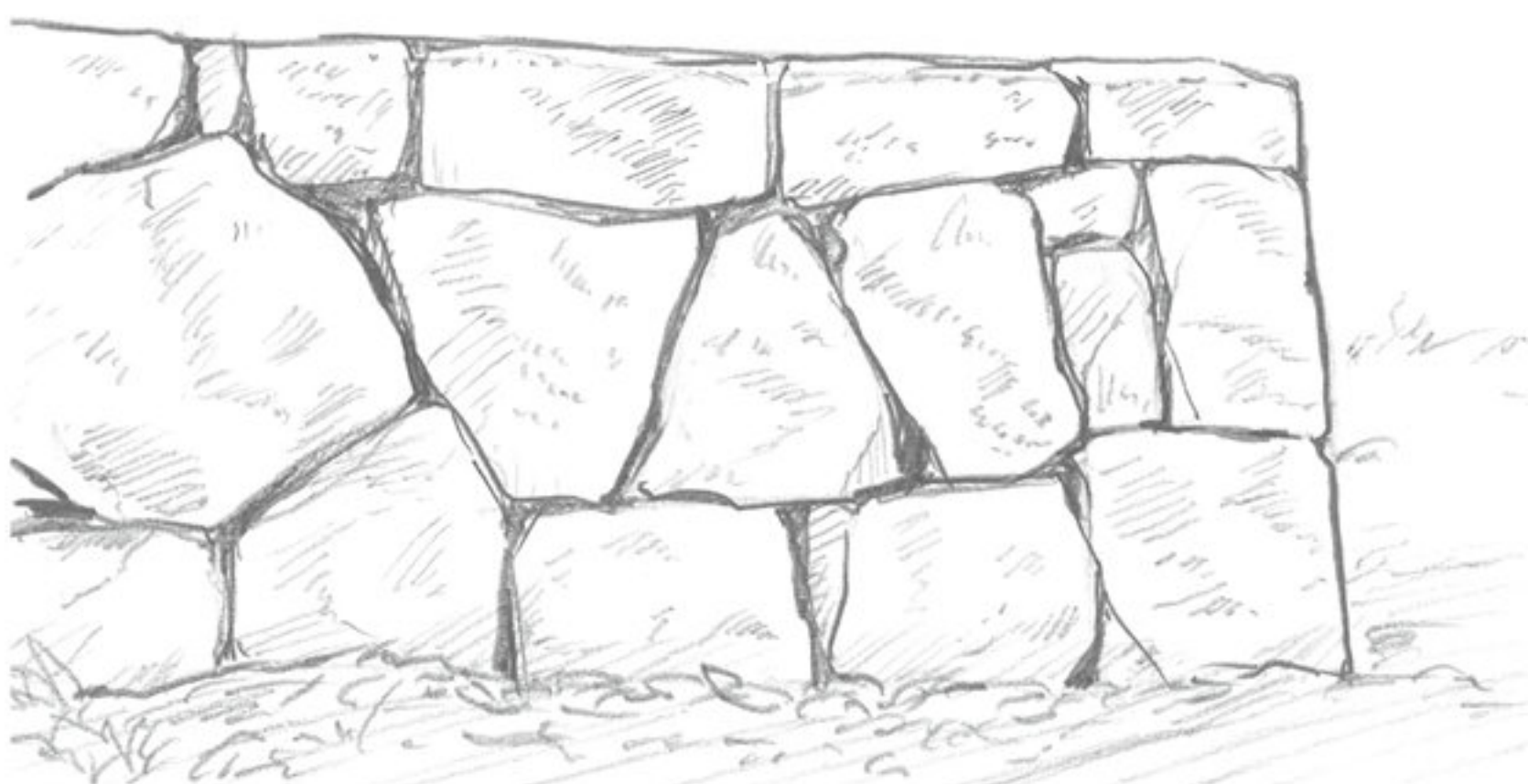
レンガ塀（新しくてきれいなもの）

交互に積んである規則性をとらえて描きましょう。定規でアタリをとり、主線（おもせん）はフリーハンドで描きます。

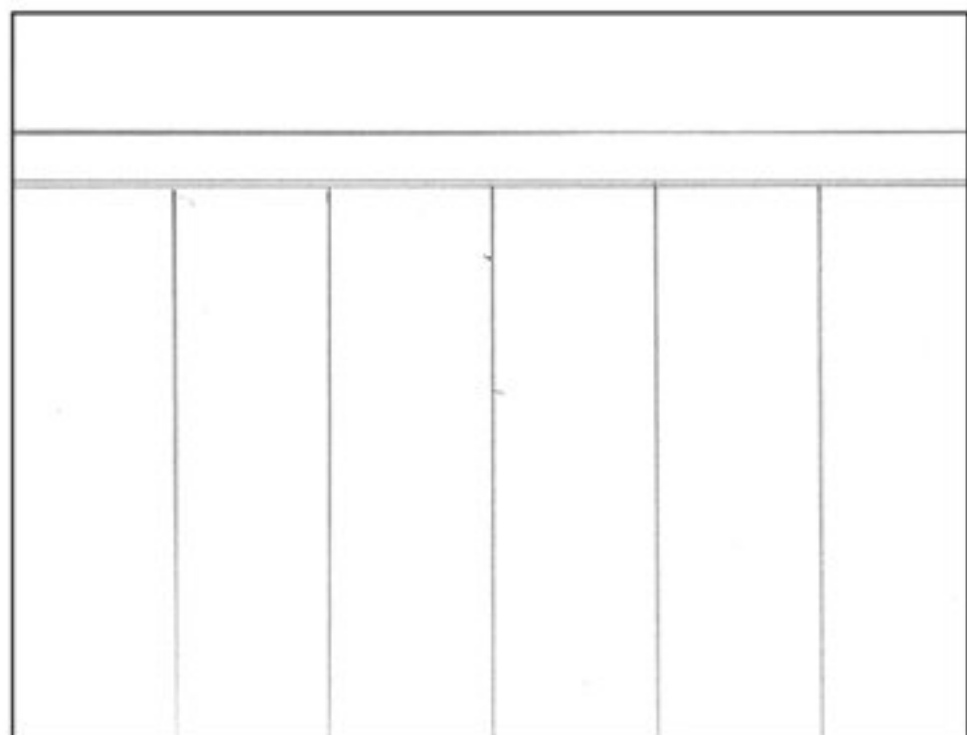
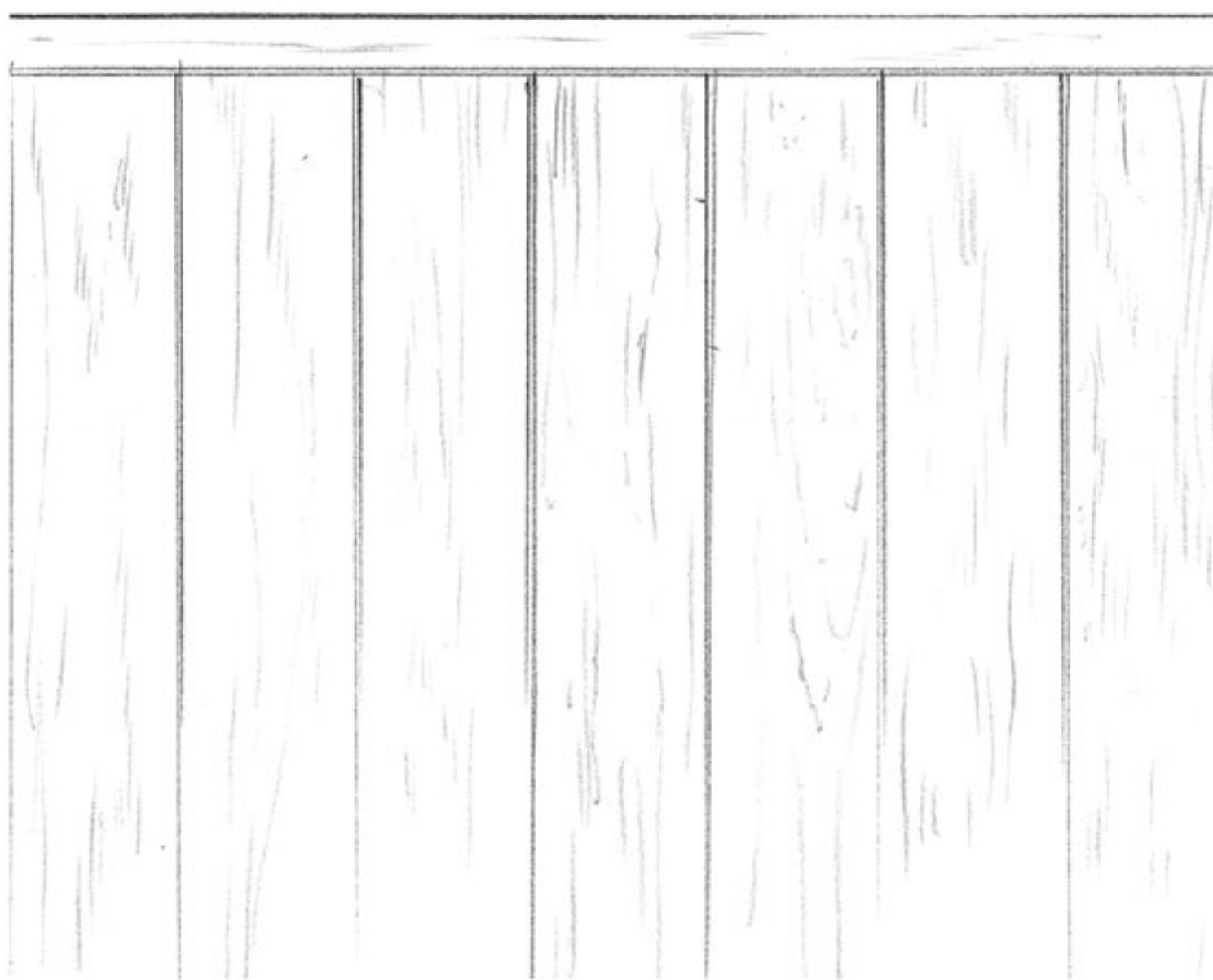
古いレンガ塀

タッチでヨゴレを入れ、ヒビや欠けを描き込みましょう。

コンクリート板の塀

汚しがないとカベらしさがほとんどでません。シミや劣化の感じを出しましょう。短いタテ線やカケアミなどを用います。

カベなどの汚しに用いるタッチ。短い直線やカケアミ、点線混じりの線など。

丸石塀

石垣

丸石塀は、コンクリートに大小の丸っこい石を埋め込んだもの。
石垣はごつごつした大きな石を積んだものです。
石の面に応じたカゲのタッチで、丸石の丸さや石垣の石の「ごつごつ感」を出します。主線よりも細い線を使いましょう。

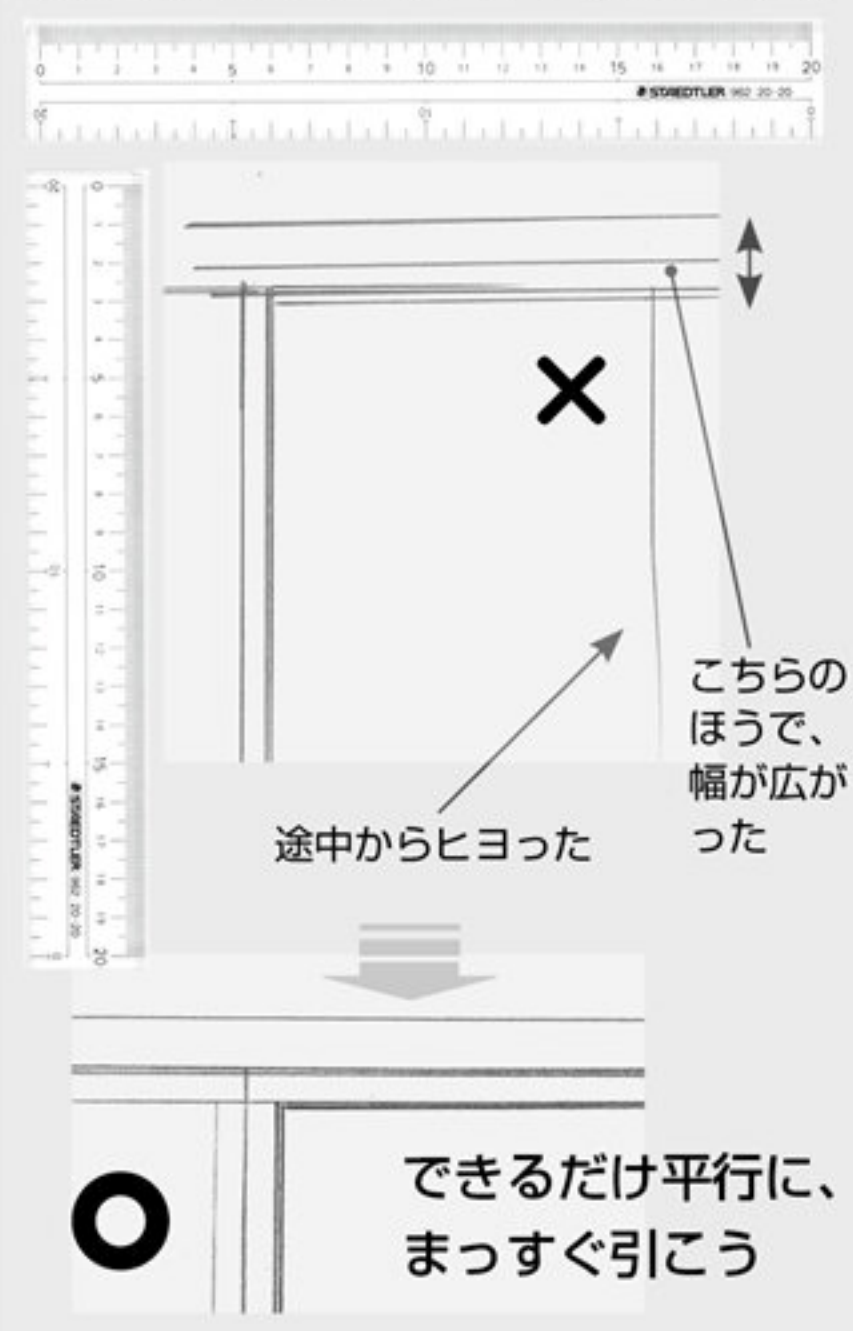
木の塀（板塀）

ほとんど同じ幅に切った板を並べてあります。なるべく均等の幅で描きましょう（定規で計って描きます。細いタッチで木目を描き込むと、板塀らしさがでます。

※板の塀は地域によっては滅多に見かけなくなりましたが、住宅街の表現では伝統的なアイテムです。

屋内1：窓枠やカーテン

窓際に立つ　フレームにはガラスがはまっています。窓枠の上と横（片側だけ）の線をちょっと太くすると、立体感が出ます。

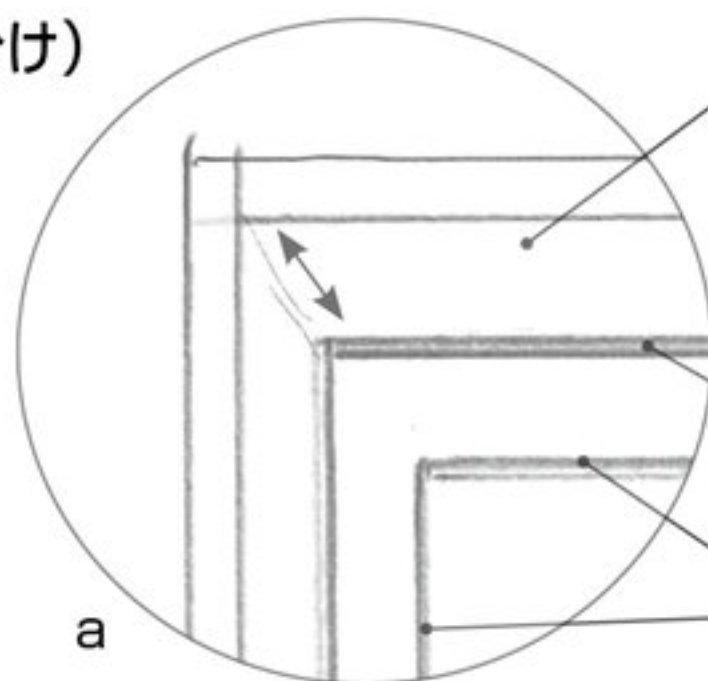
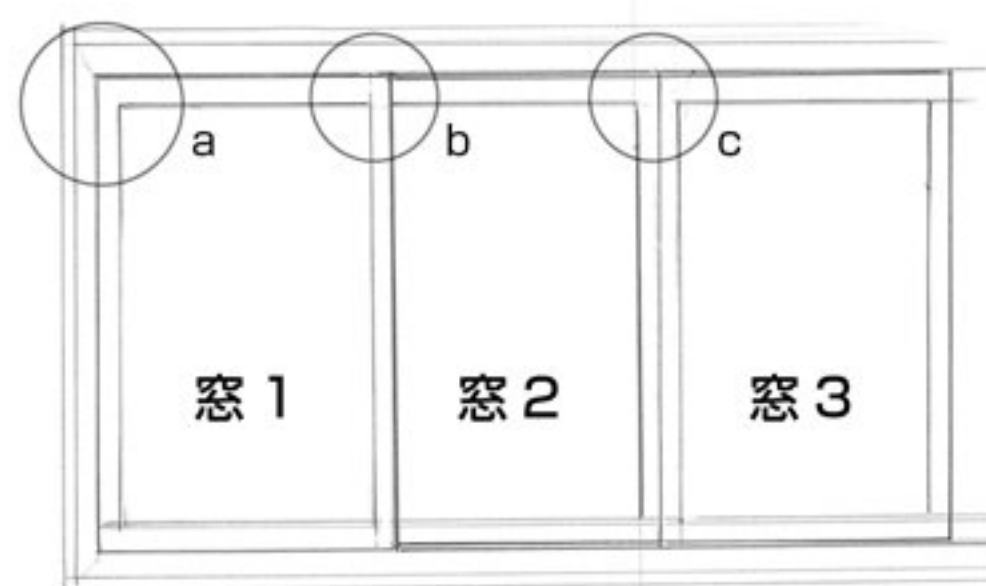
カーテンの前にいる　薄い布の場合は、細く長い線でシワのラインを入れます。厚手のカーテンの場合はシワは少なめ、線は太めにしましょう。

窓を背にする

● 頑張って描こう！ よくある失敗

● 窓枠・「桟 / さん」の意味と線のポイント（使い分け）

窓 1　窓 2　窓 3

a　b　c

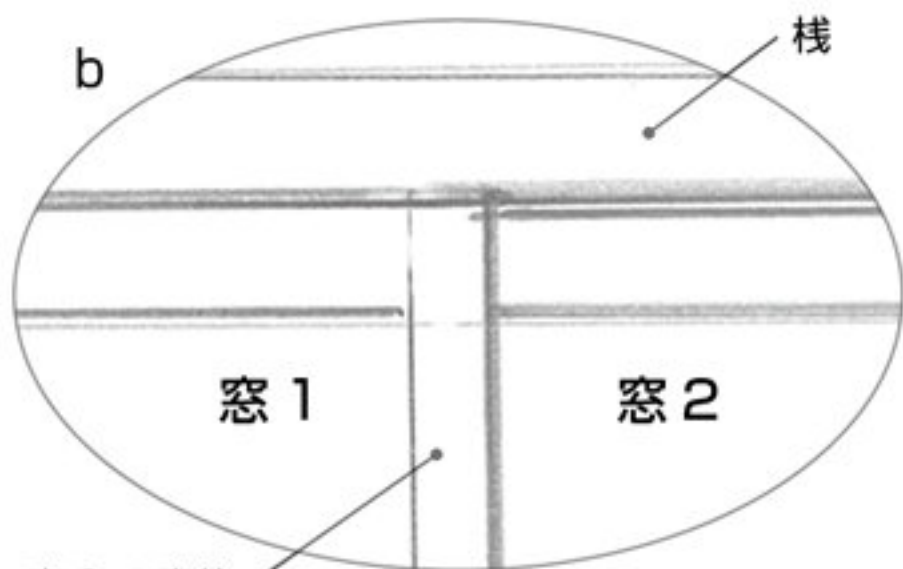
a

桟。窓をはめ込むパーツです。デザインと機能に応じて、奥行きにいろいろなタイプがあります。

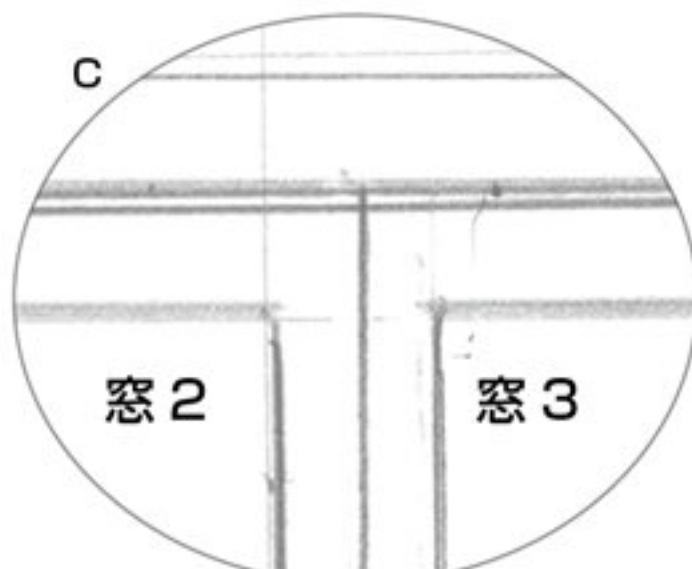
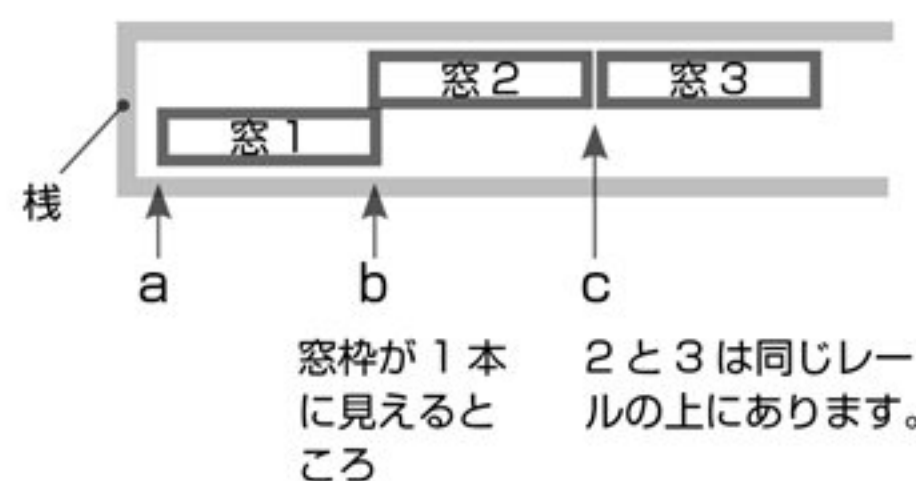
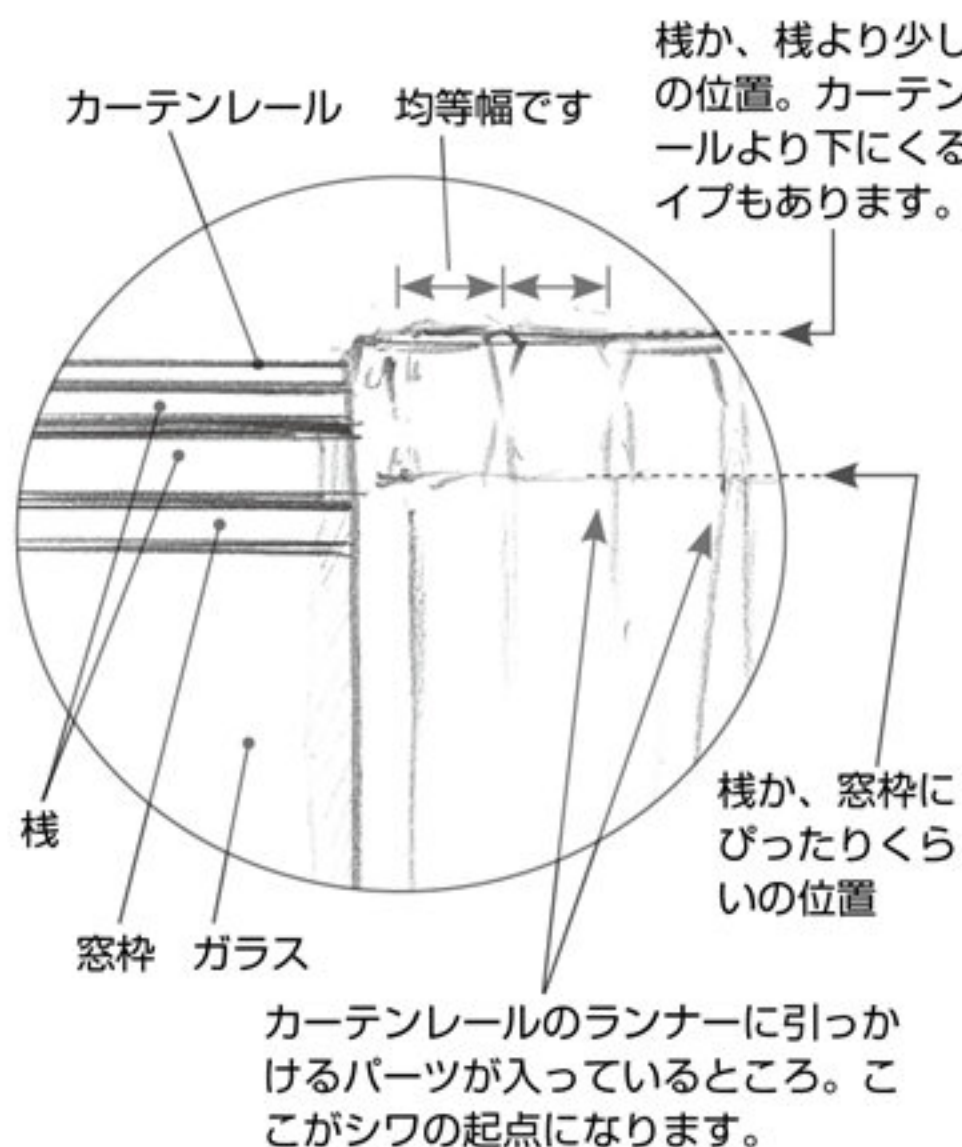
窓がはまっています。すき間があるのでカゲができます。黒く、太い線にしましょう。

窓ガラスがはまっています。太い線幅は、ガラスの厚みです。この線が細いままだと、窓っぽくなりません。

b

桟

窓 1　窓 2

窓 1 の窓枠

窓 2 は窓 1 より奥にあります。枠の幅は同じで、ほぼ完全に重なっています。

c

窓 2　窓 3

桟と窓枠・上から見た略図

窓 1　窓 2　窓 3

桟

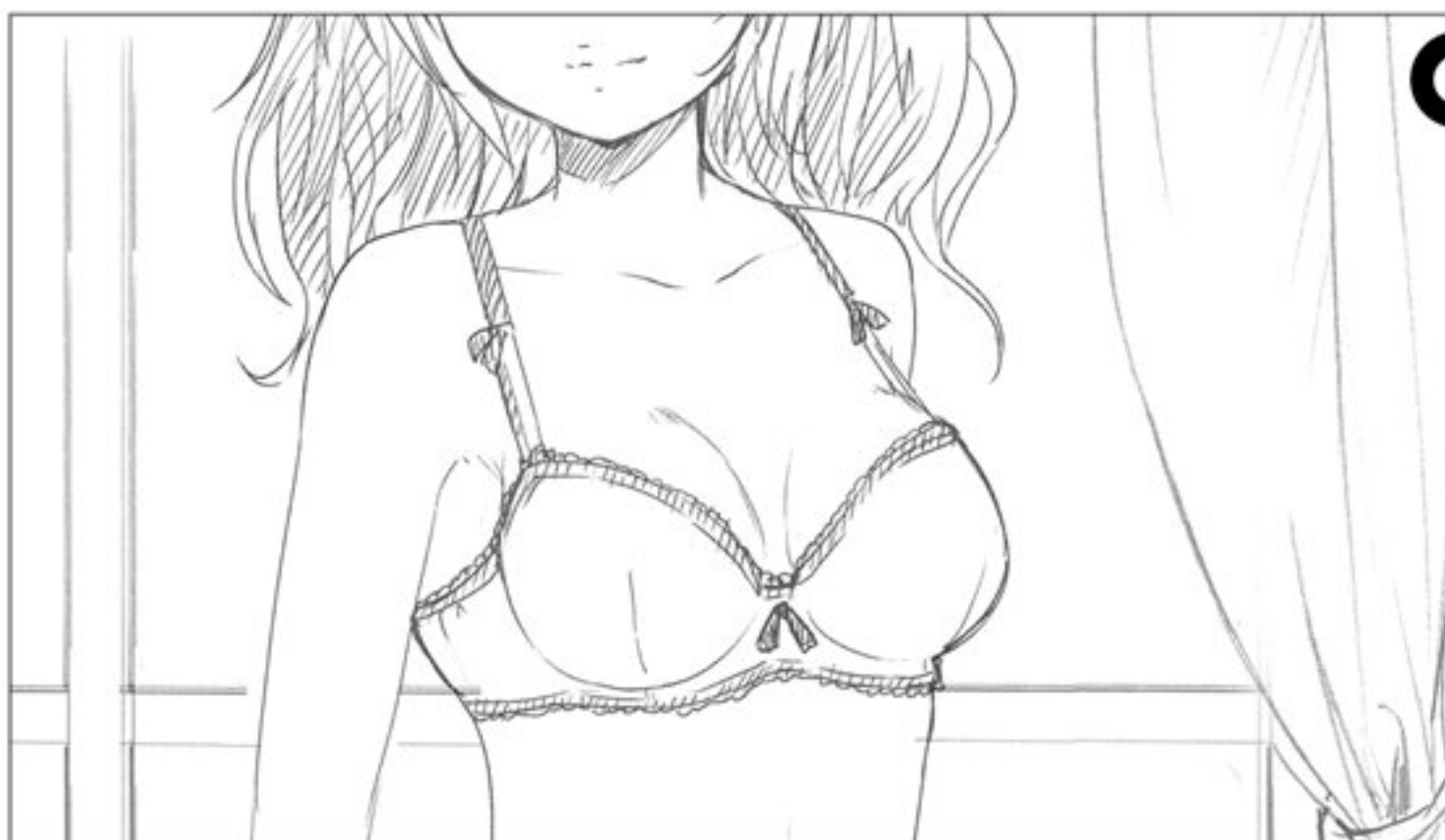
a　b　c

b：窓枠が 1 本に見えるところ

c：2 と 3 は同じレールの上にあります。

● カーテンレールと窓枠の線

● うっかりミス！ カーテン留め具の位置に注意

カーテンをまとめるパーツは、通常胸の下から腰あたりの高さにあります。

屋内２：部屋のカド

ごく簡単に「室内」が演出されます。

● 天井

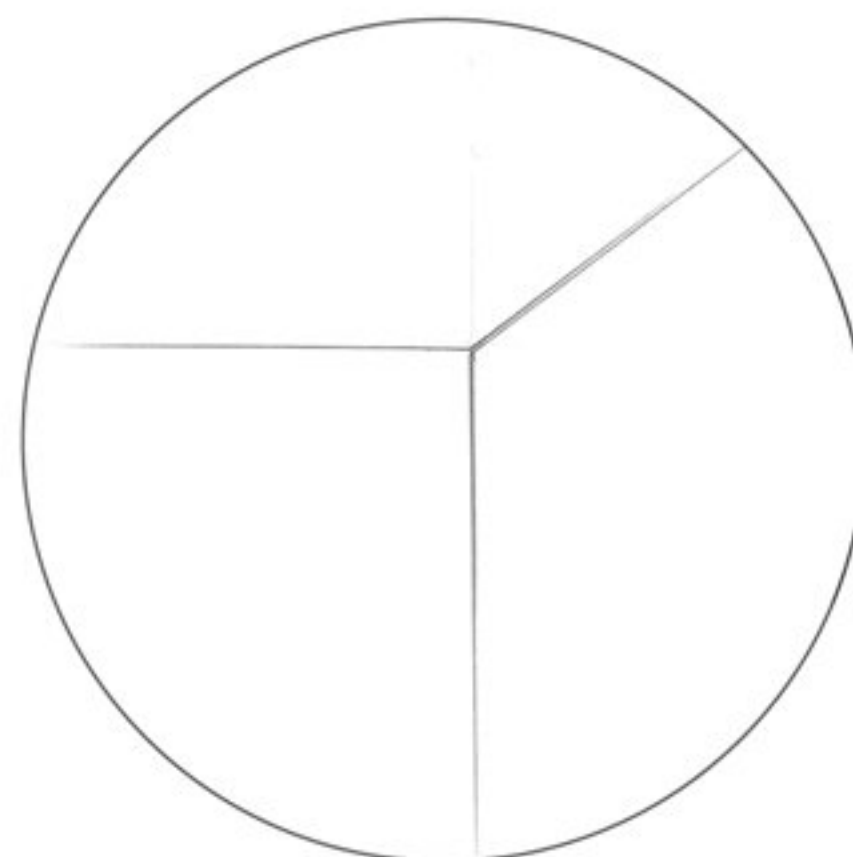
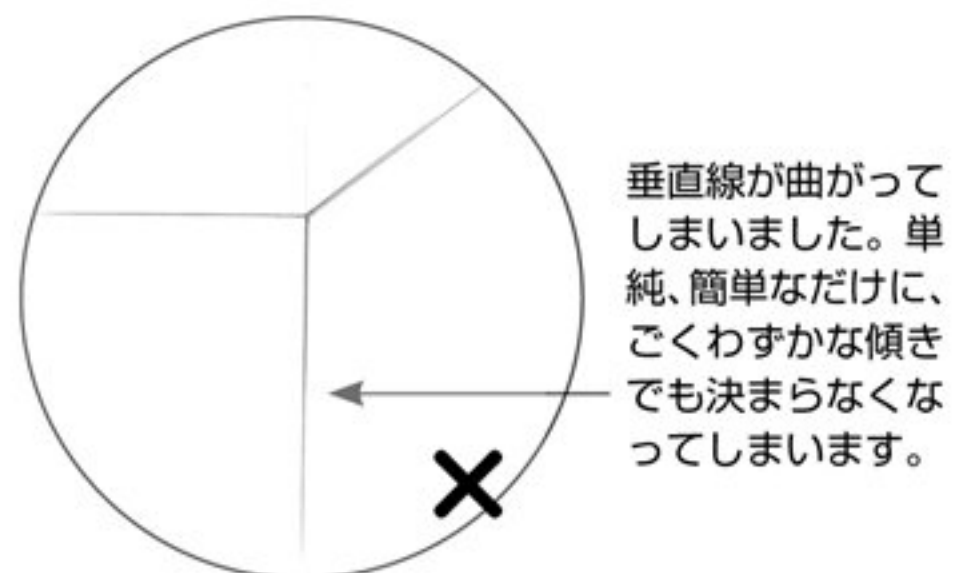
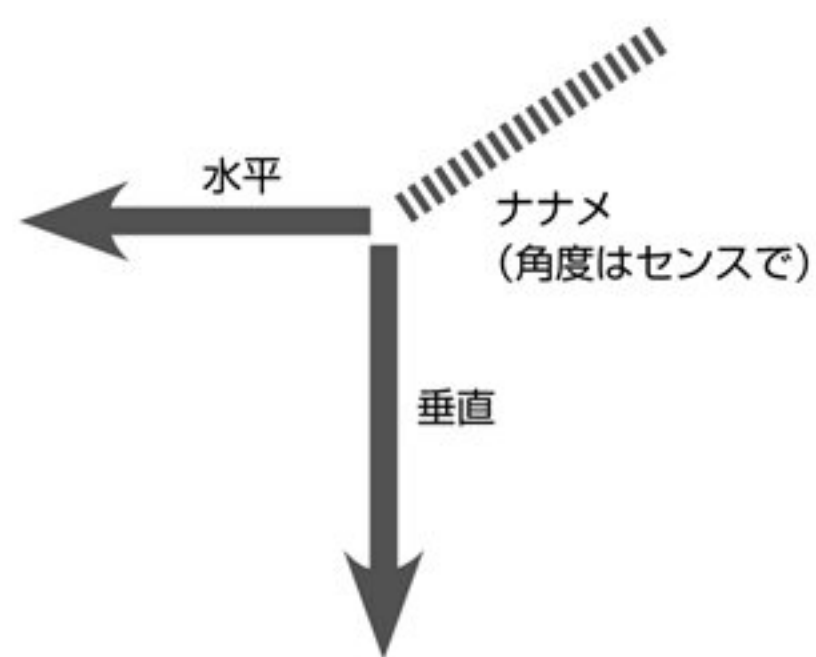
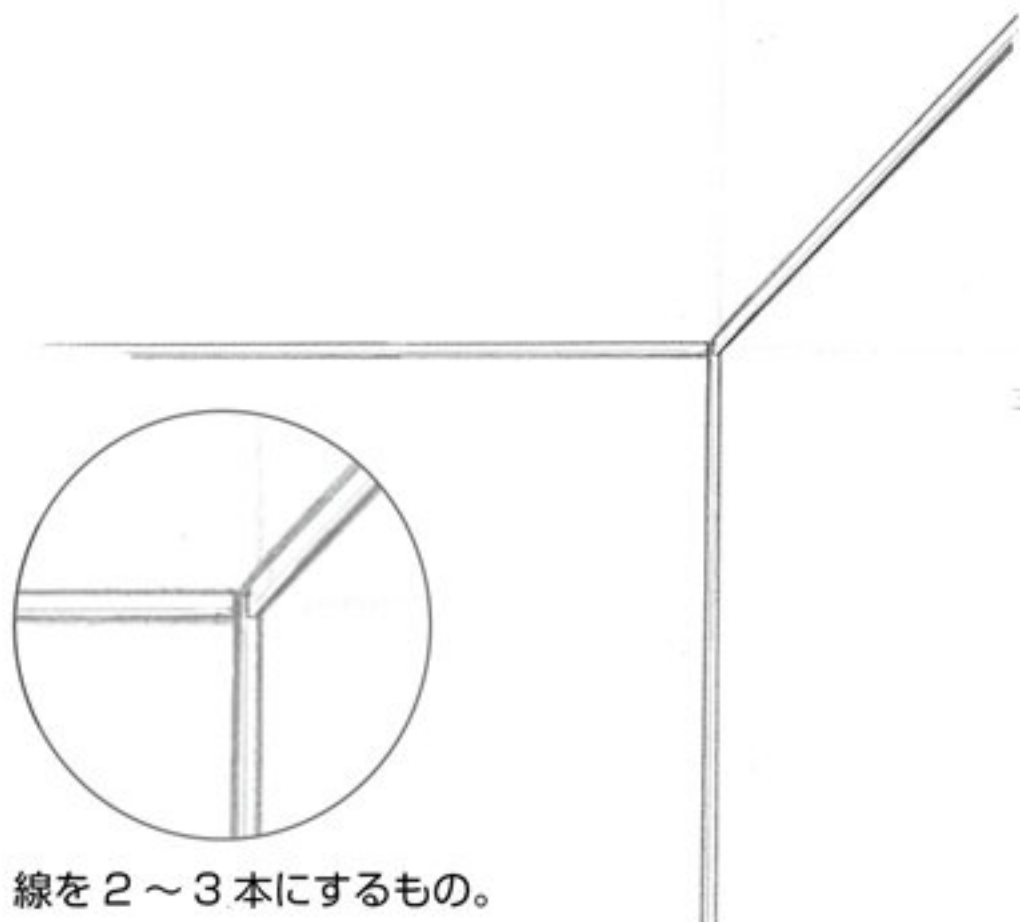
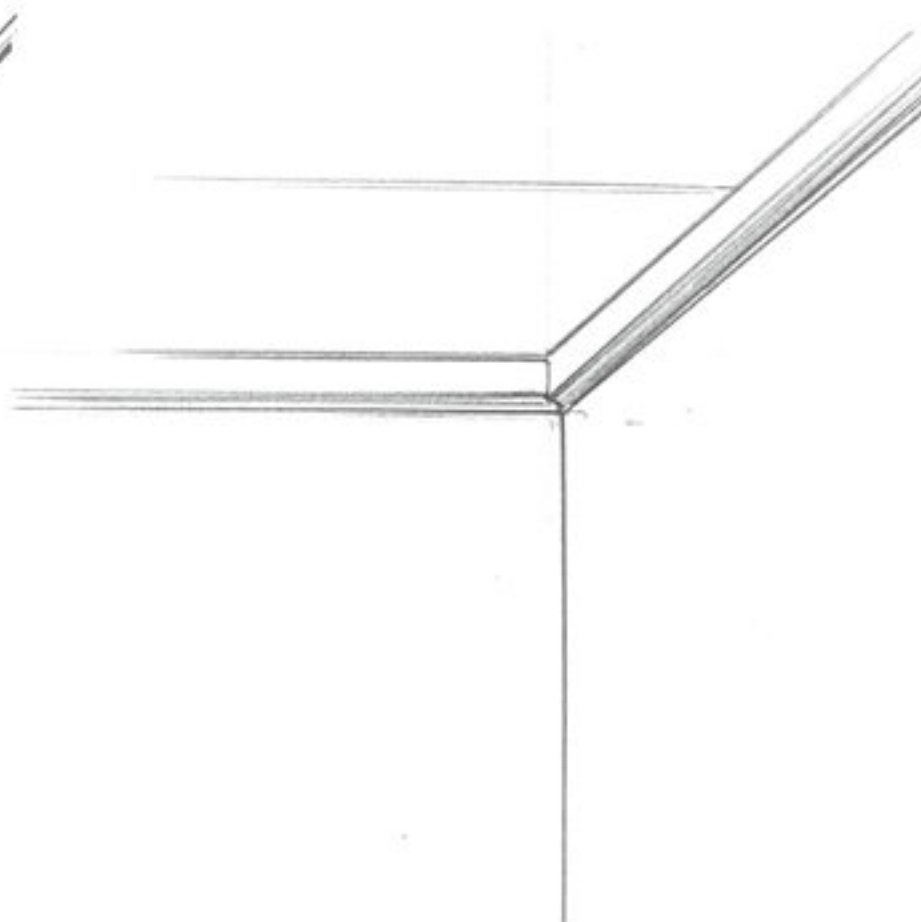
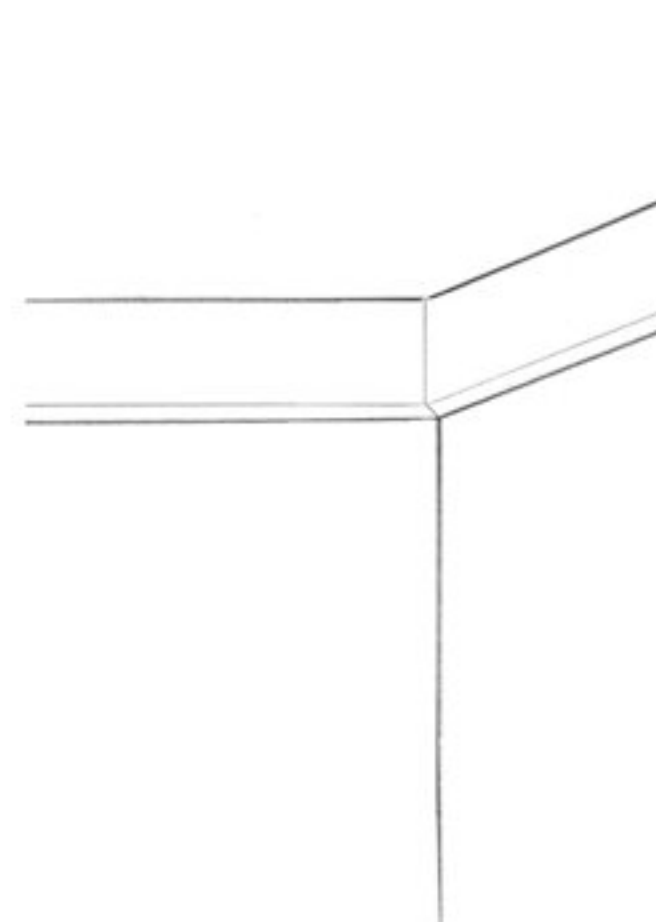
シンプルな直線だけの組み合わせ

水平

ナナメ
（角度はセンスで）

垂直

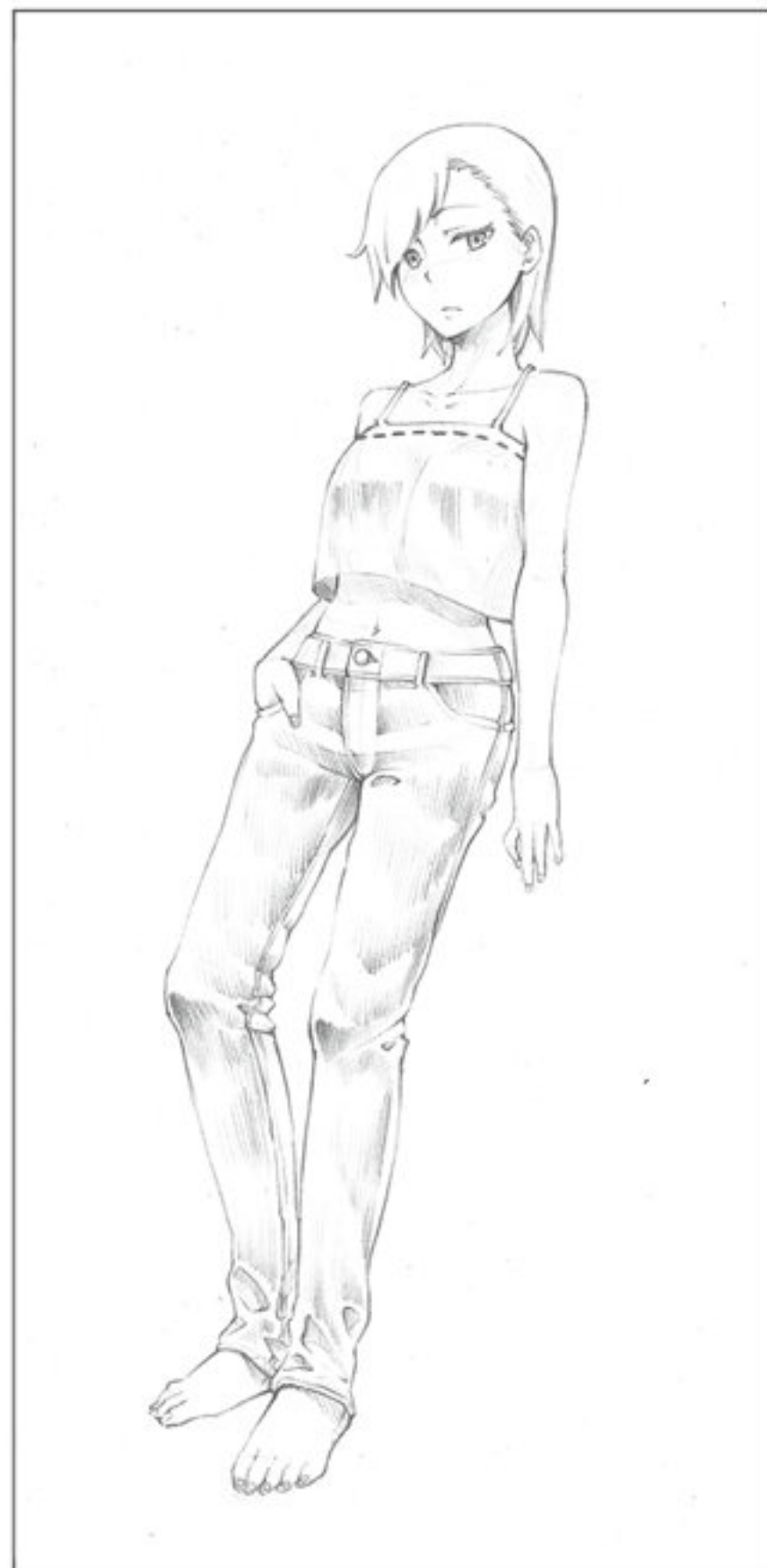
垂直線が曲がってしまいました。単純、簡単なだけに、ごくわずかな傾きでも決まらなくなってしまいます。

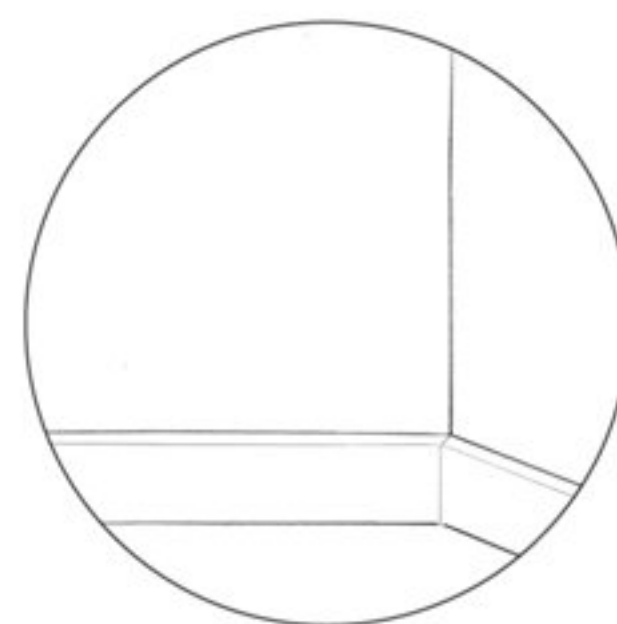
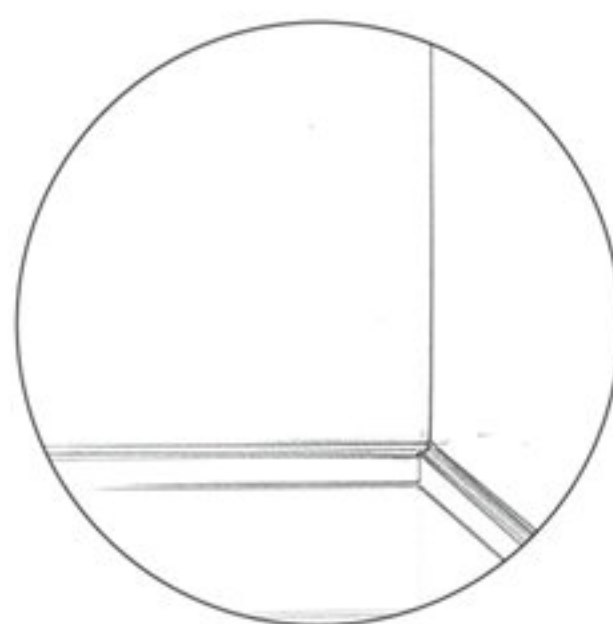
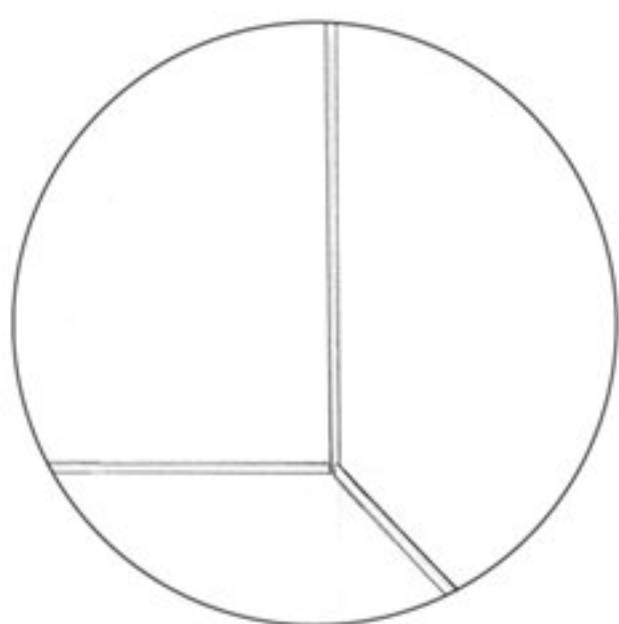
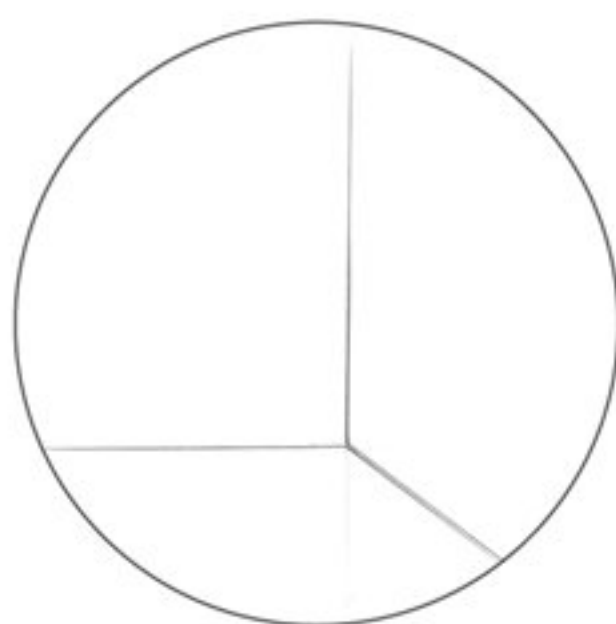
×

天井のカドのいろいろ

線を２～３本にするもの。

日本家屋ふう

日本家屋・かもいふう

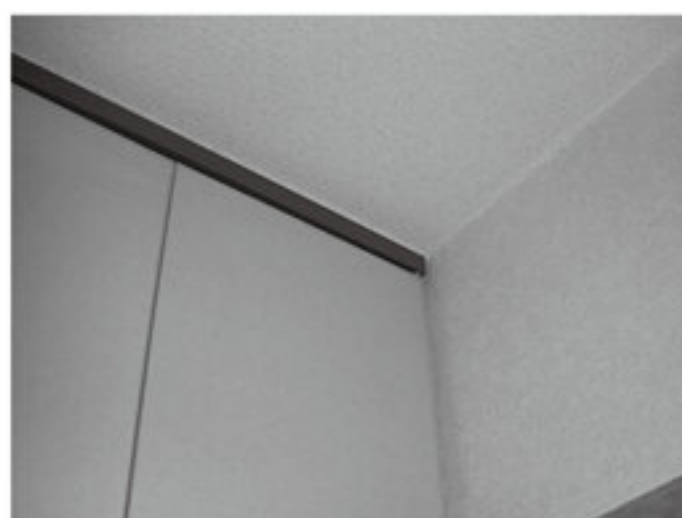
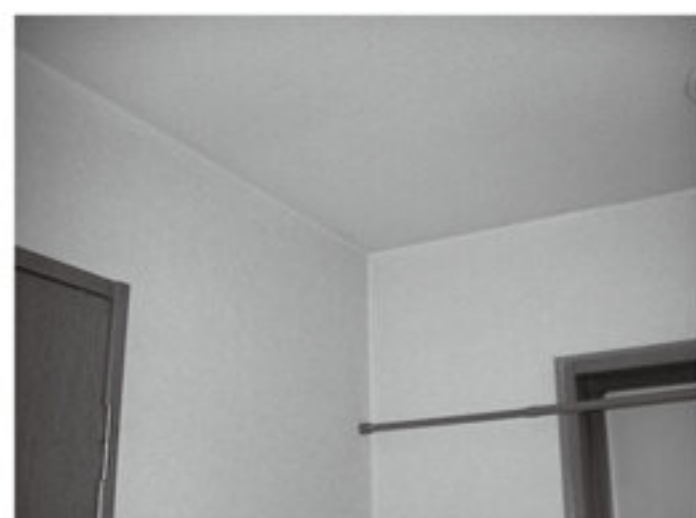
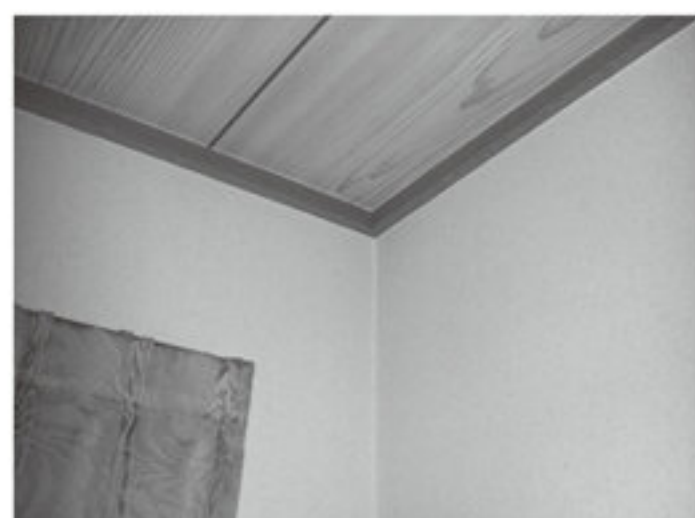
太い線の間に細い線を入れると、線に立体感ができます。

※だんだん、何が水平で垂直か、全部曲がってるように見えてくることがあります。これを心理学用語で「ゲシュタルト崩壊」といいます。変に見えてきたら、休みましょう。

● 床

空間、場所が演出されました。

キャラのみ。イラストとして、あえて床の線を描かないで「不安定感」を演出（インパクトは高まる）する手法もあります。
が、ここでは床、カベのラインを入れます。

床のカドのいろいろ

天井のカットをを逆さまにしただけですが、床のカドに見えるものになります。

参考　天井のカド写真

写真を撮ると、線の角度はパースを反映していろいろです。描く時はあまり深く考えず、「垂直と水平＋ナナメ線」で描きましょう。

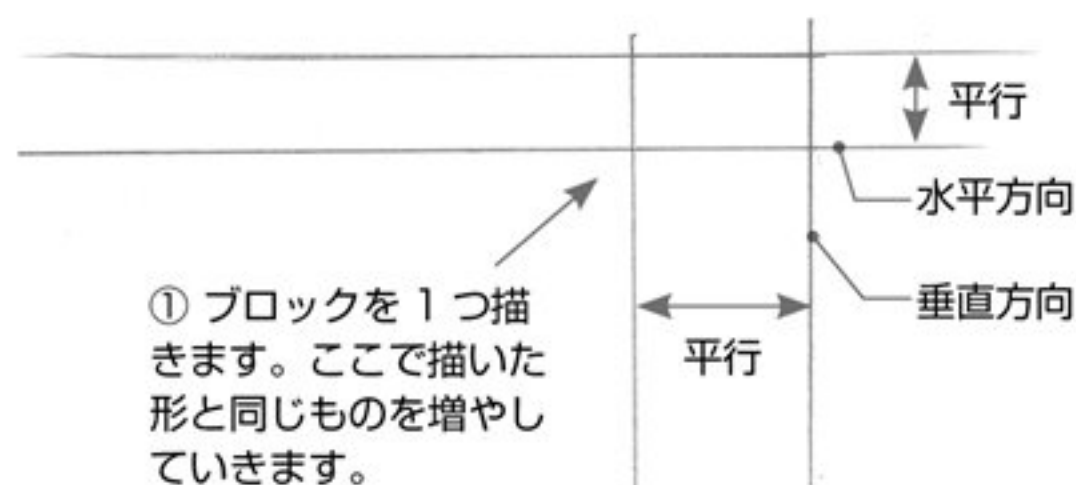
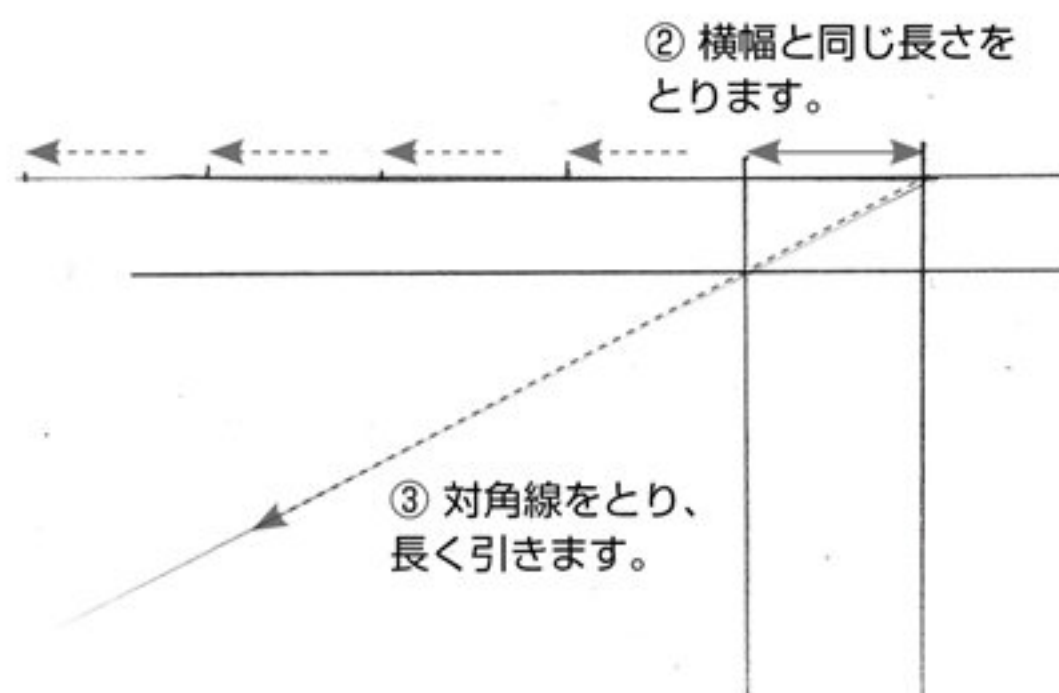
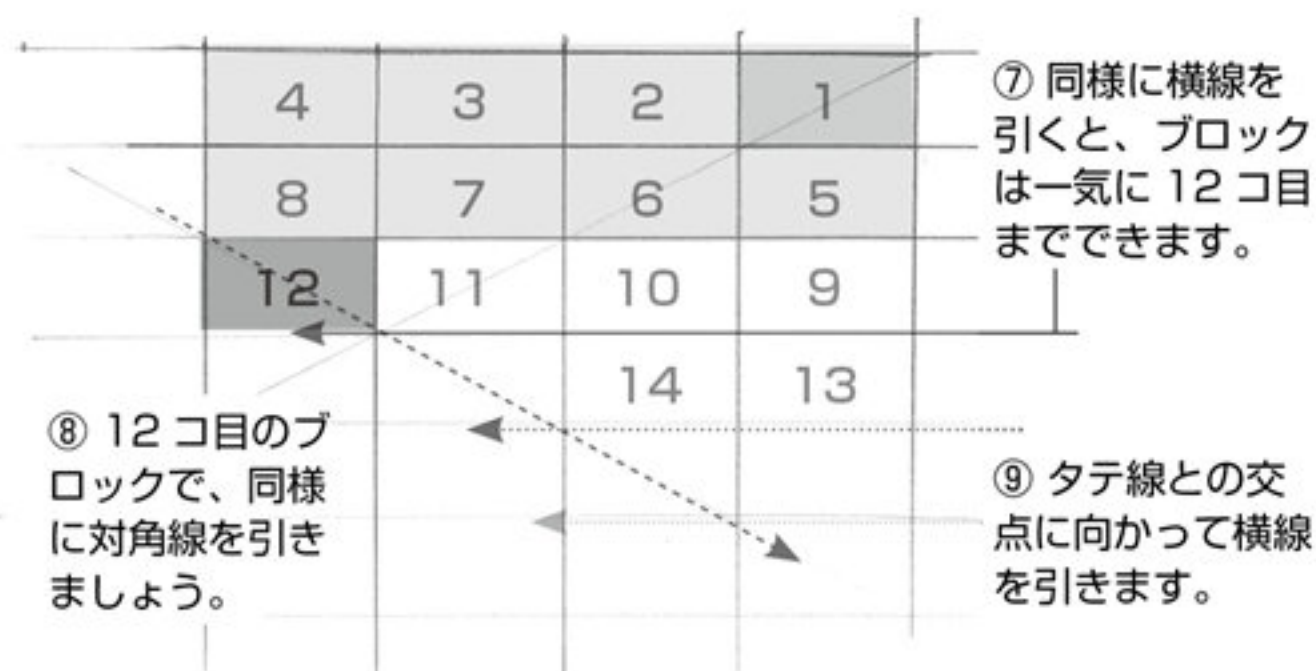
作画手順とポイント

マス目の描き方とトレスの手順を学びましょう。
パース背景にも使えます。

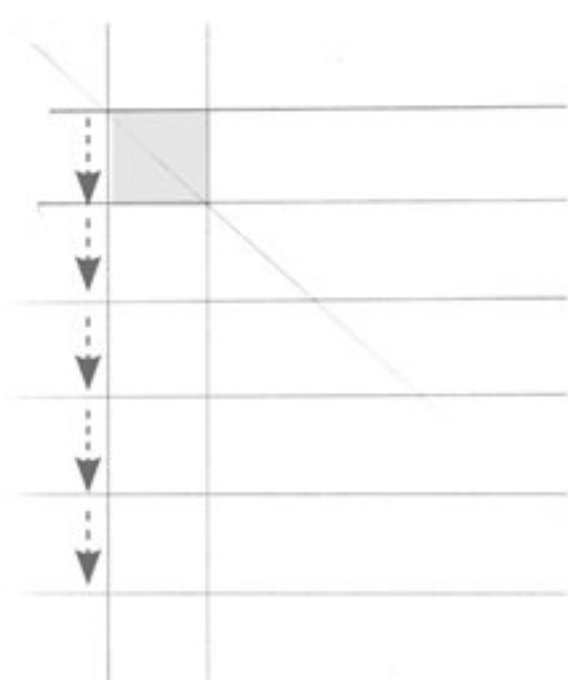
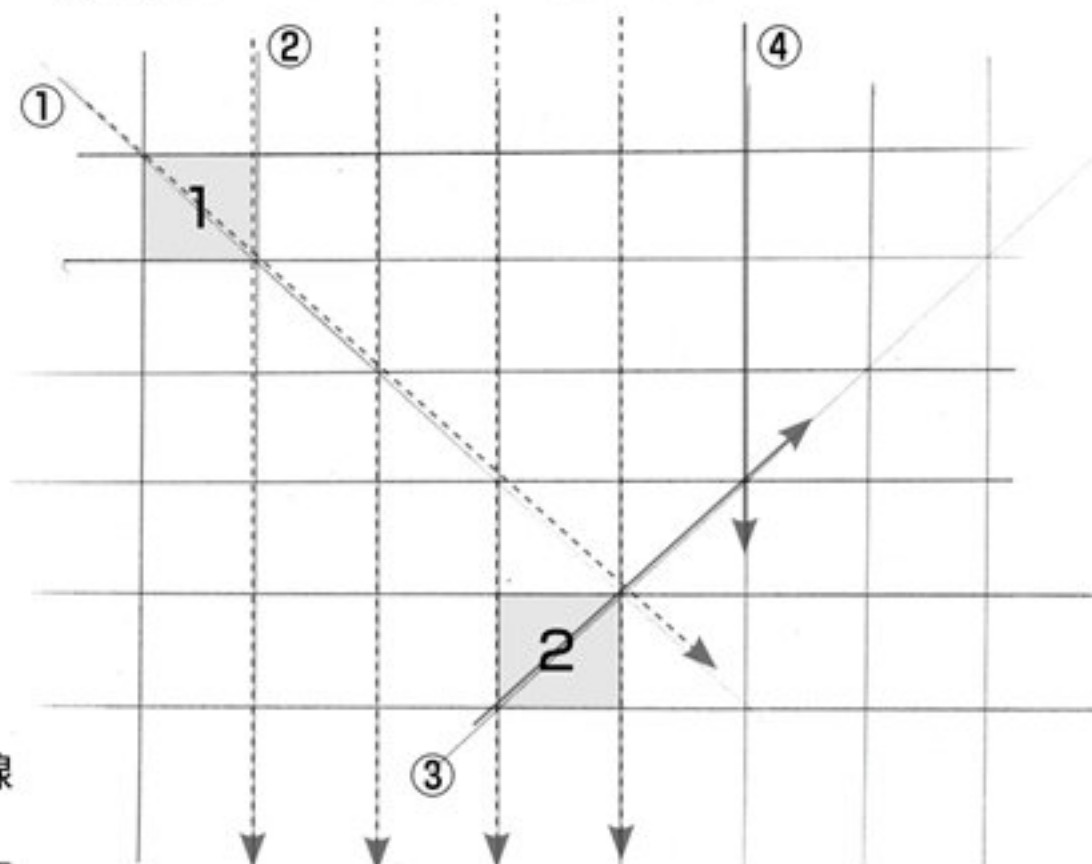
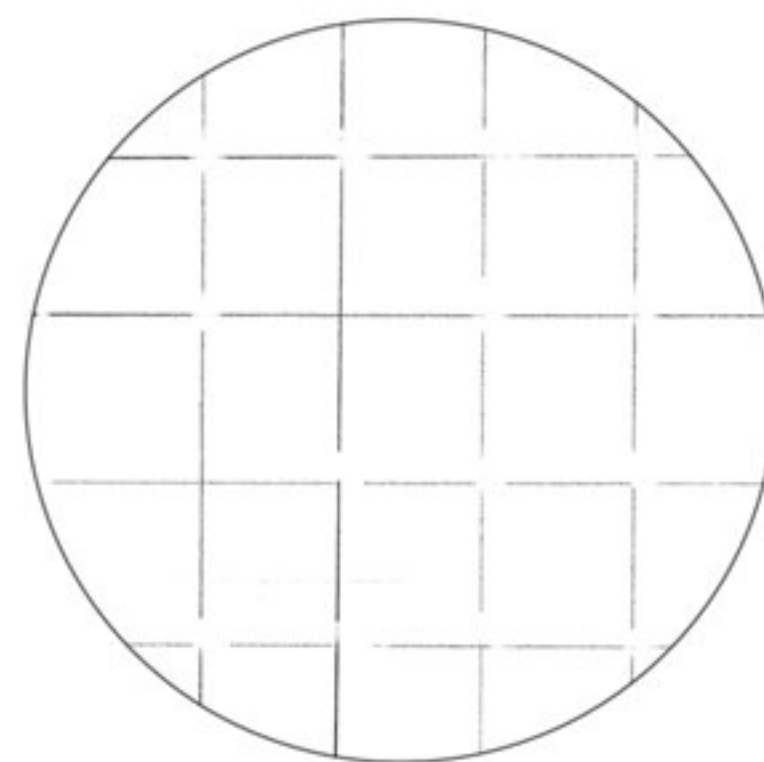
ブロックやレンガの描き方

均等に積まれたブロックやタイル
をきれいに描く技法です。

定規を使います。
補助線を利用します。

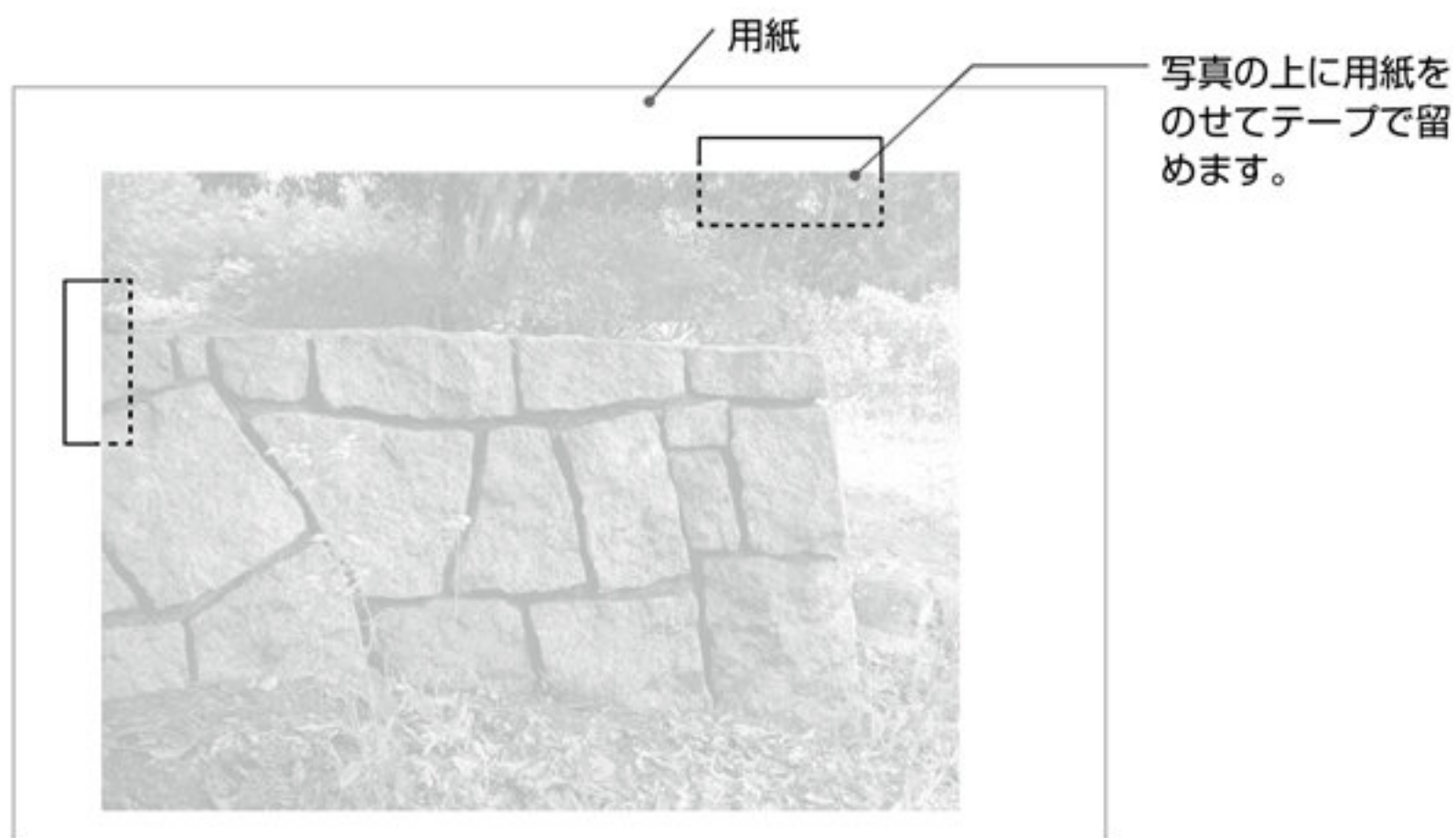
● 均等につまれているブロック……「均等なマス目」の描き方

水平な線（真横の線）と垂直な線（タテ線）。
どちらもできるだけ平行に描きましょう。

この手法を使えば、最初に描いたブロック（マス目）と同じ大きさ、形のものが「タテヨコ全部の幅を定規で計る」ことなしに描けます。

● 真四角のタイルの場合

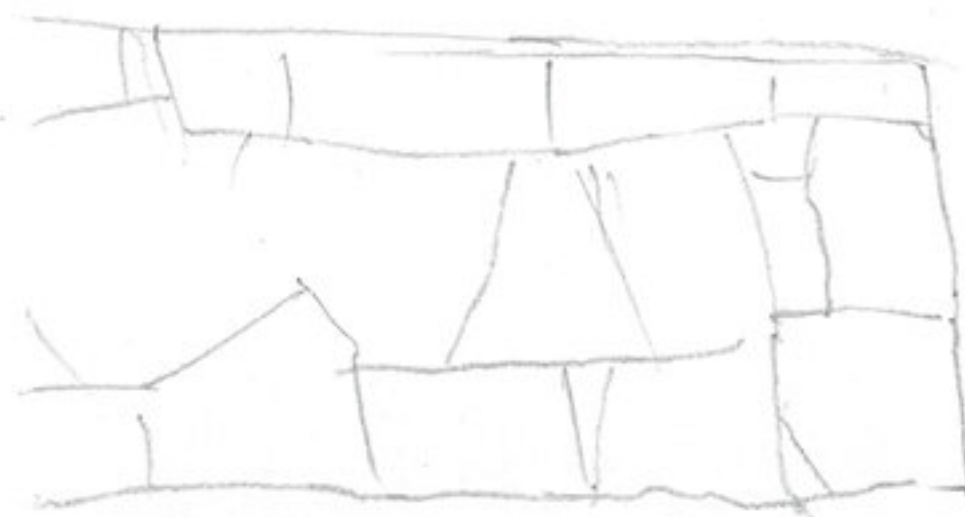
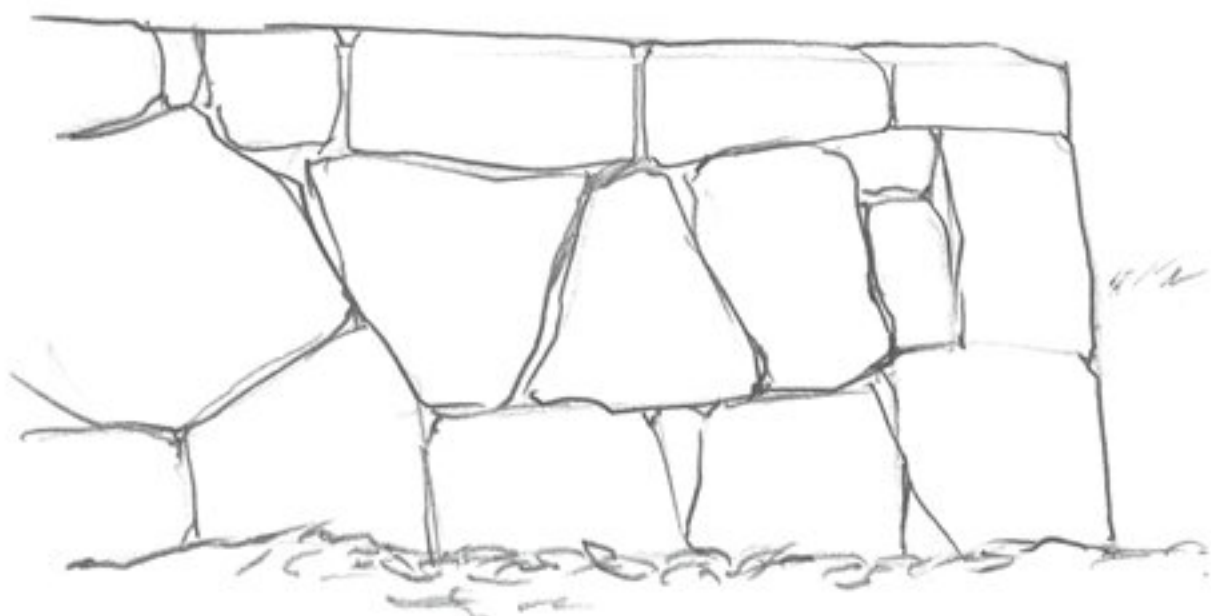
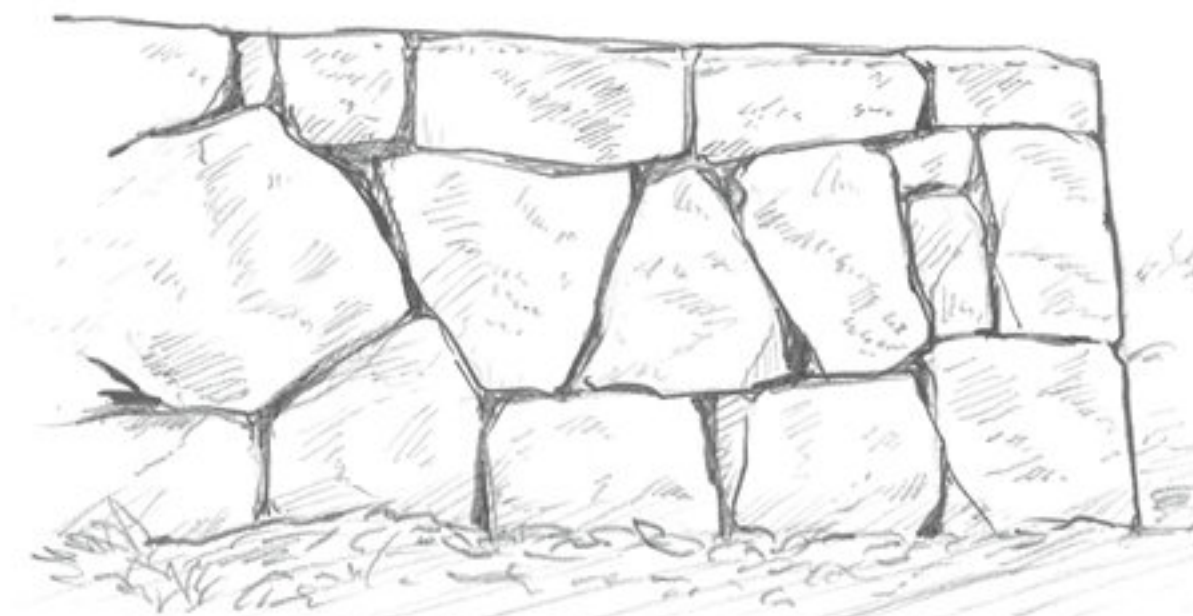
真四角を並べるとタイルになります。

最初のマス目を決めて、均等幅の平行線を引きます。
※今回はタテ方向にとっています。最初の平行線は、タテでもヨコでもどちらでも OK ですが、この間隔が狂うと全部同じマス目にはならなくなるので、慎重に描きましょう。

① １のタイルの対角線
② タテ線を引いていきます。
③ ２のタイルを次の基点として対角線を引きます。
④ 横線と対角線の交点に向けて、タテ線を引きます。

マス目の交点を消すだけで、ツルツルした感じと立体感が出ます。

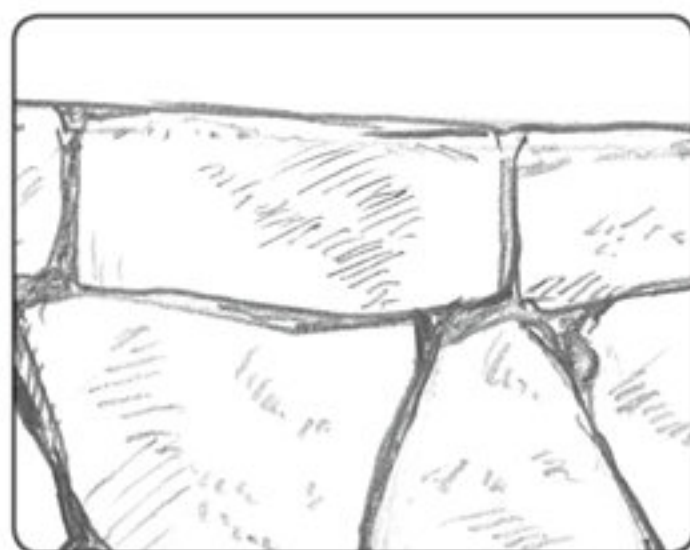
トレスの手順

トレスは、写真をなぞって描く手法です。

写真。これをトレスします。大きめにプリントアウトしたり、拡大コピーします。

① 準備

用紙は下が透けて見えるコピー用紙や、トレーシングペーパーを用います。

② アウトラインをとります

この段階で写真をはずしても OK。写真や内容によって、めくってみながら描くこともあります。

③ 線をきっちりとります。

④ 描き込みます。

仕上げは、写真に写っているカゲ（陰影）を参考に描きます。黒い部分は黒く塗ってしまうくらいの割り切りも大切です。

・デジカメ写真を自宅でプリントアウトする場合、2 枚出しておくと便利です。1 枚はトレス用、もう 1 枚は脇に置いて確認用にします。

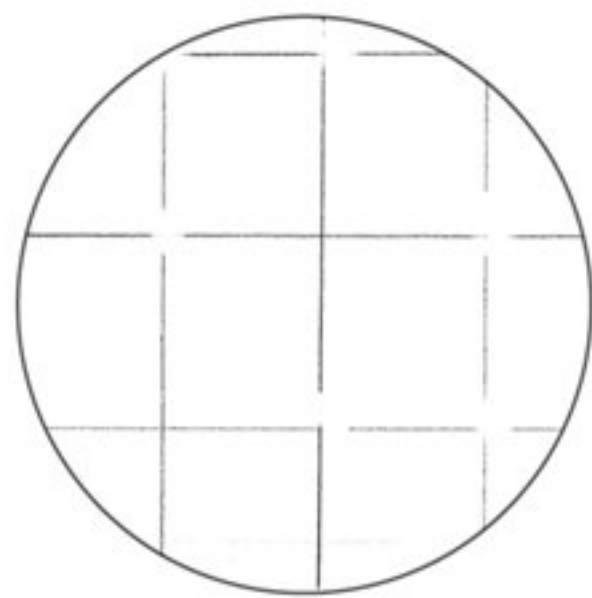
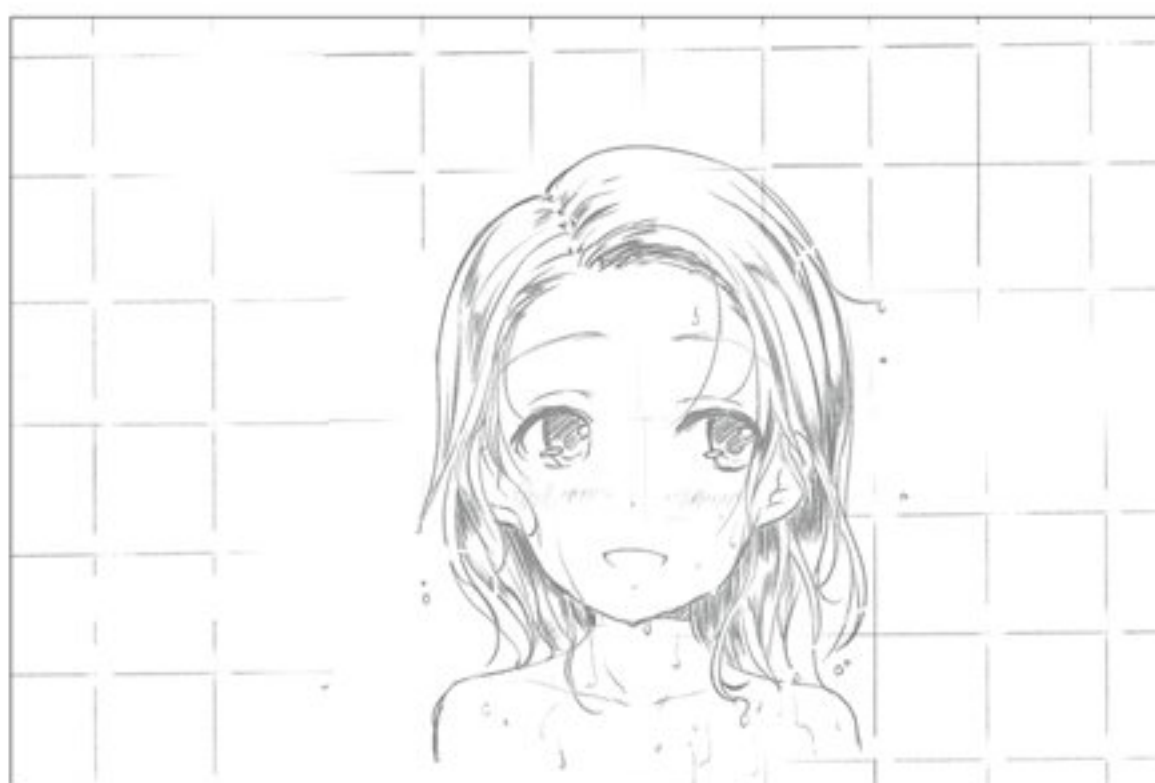
・原稿用紙など、写真が透けない紙に描く場合は、トレス台を利用します。

・建物や車、風景をトレスで描くことも多いです。ただし、自分で撮ってきたものを用います。また、商標やプロの作品、個人宅名の表札などは、そのまま描かないように気をつけましょう。

画面を飾る …ムード効果

ところどころ消すことで、湯気の効果が生まれます。

湯気と汗、水滴効果

湯気だけで、汗や水滴の表現がなく、
背景もない場合。

基本のタイル。大きさを変
えるだけで場所やムードが
変わります。

小さめのタイルの場合

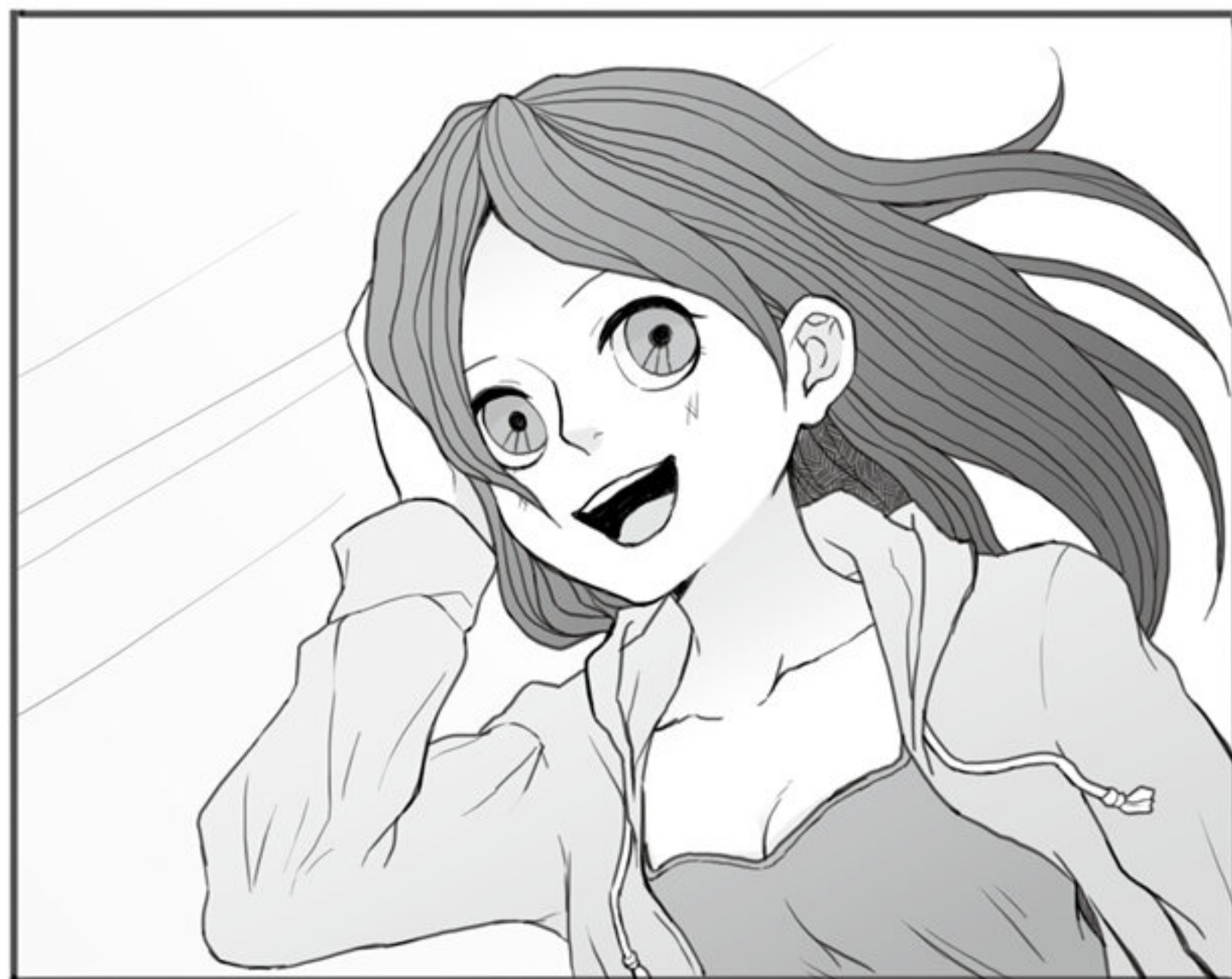
湯気と汗だけの場合

「できることなら、背景を描かずにすませたい！」

マンガ作品の場合は、「キャラがどこにいるか」を読者に伝えるために、どうしても舞台（場所の風景や建物）を描く必要があります。
ですが、「それ以外にどうやって、背景を描かずにすむか？」を考えるのも重要です。

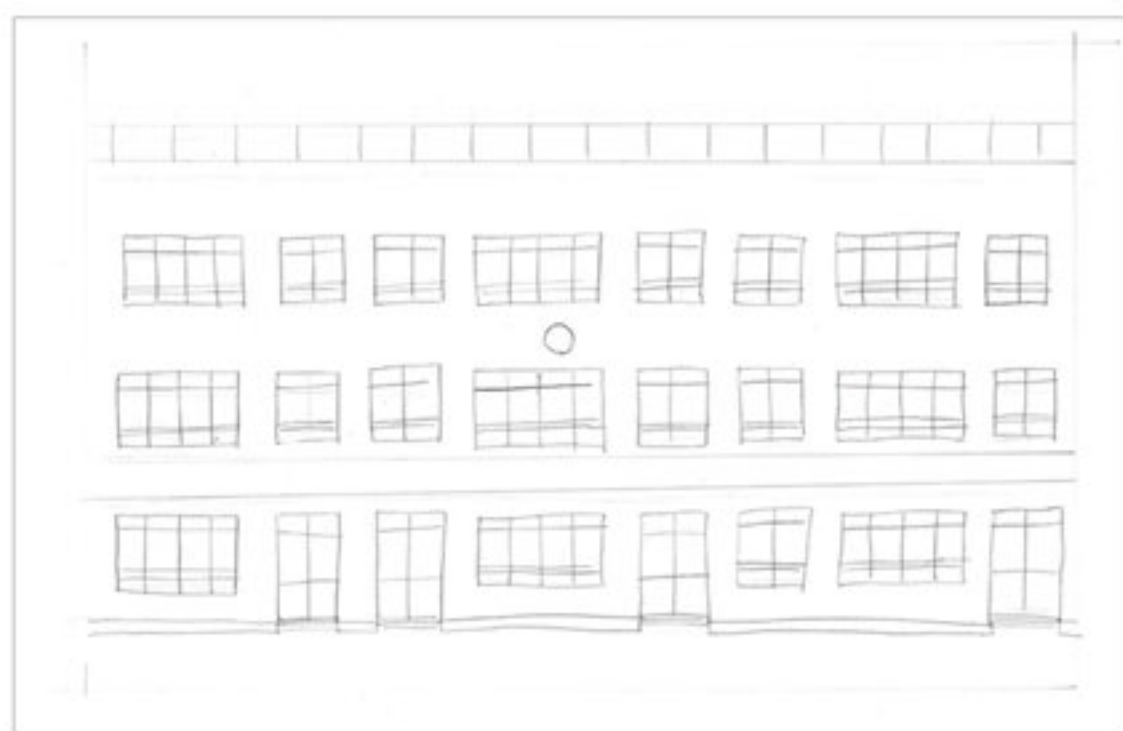
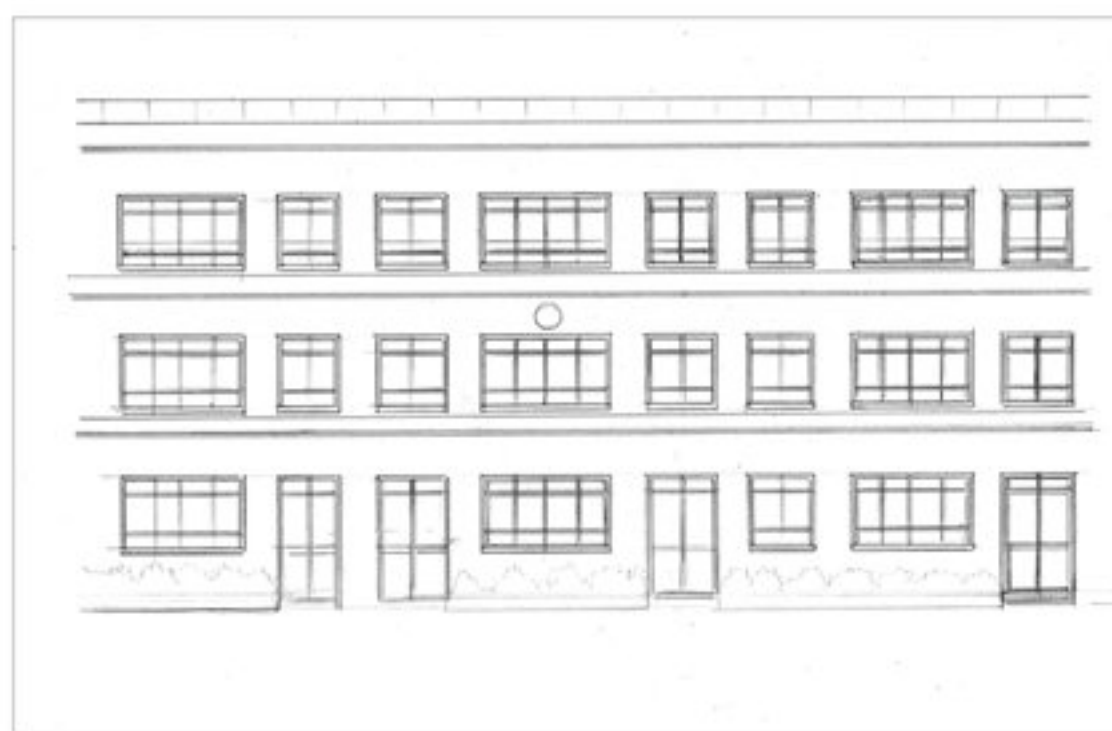
煙や風、ホコリ、カゲ、擬音（描き文字）など「画面の密度を上げる工夫」は惜しみなく追求しましょう。楽をするために技術やセンスが磨かれるということもあるのです。

部分アップなどの演出をする時は背景は不要です。この場合、湯気や汗、水のしずくが「背景の代わり」になります。このような描き込みも画面を飾る要素です。

風表現の「線」も立派な「背景」の１つです。

正面背景で描く学校シーン

正面背景だけで学校のシーンを描いてみましょう。

全景 …外観

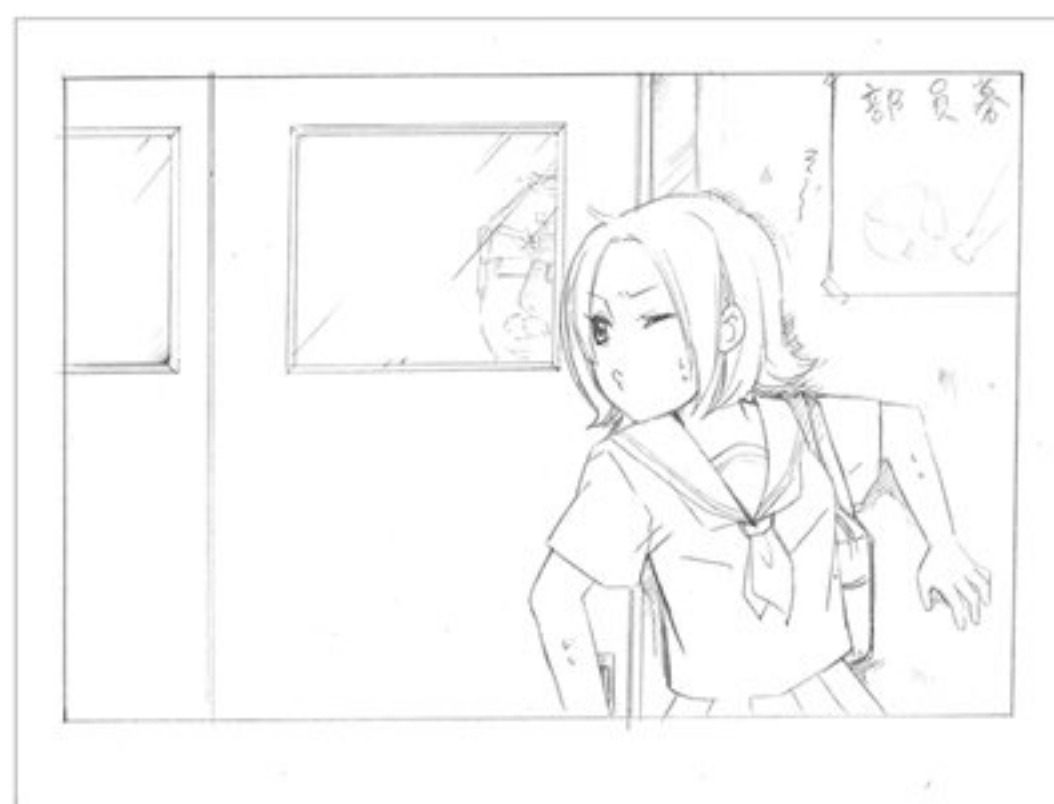
これだけは、頑張って描かなければならない代表的な背景のひとつです。

アタリ。写真をトレスしながらフリーハンドで描きます。窓と窓や各階の間隔をとらえます。

線画。タテヨコのラインを、水平、垂直に修正しながら描きます。

撮影協力：日本ウェルネス高等学校　中野キャンパス

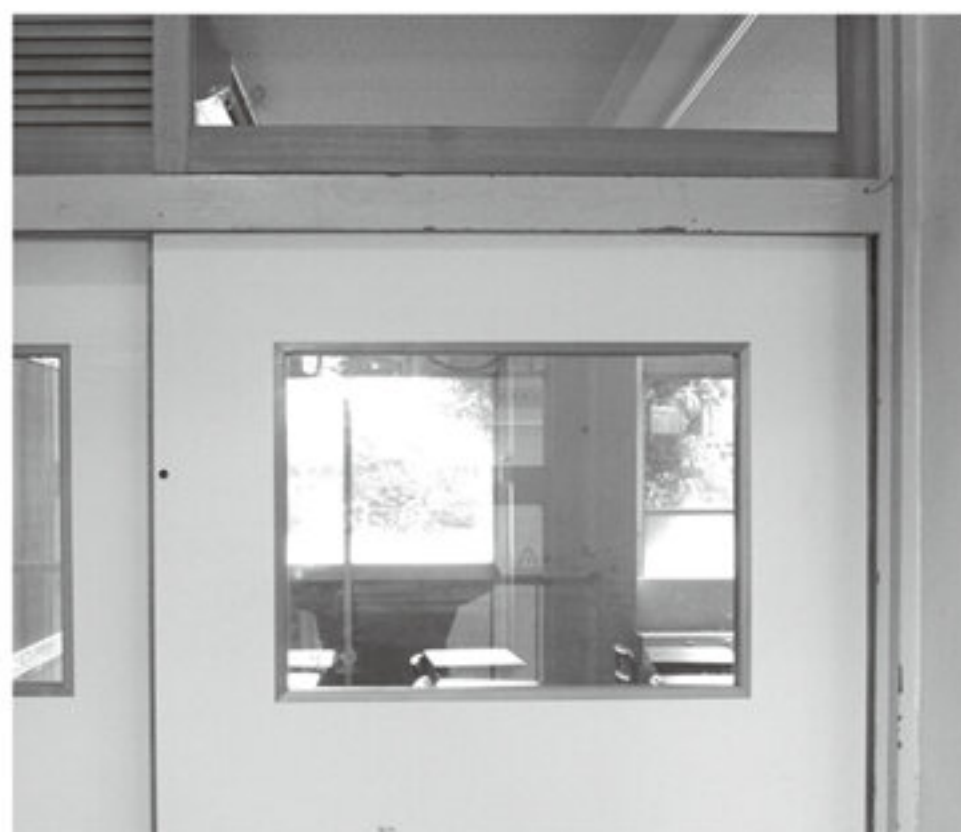
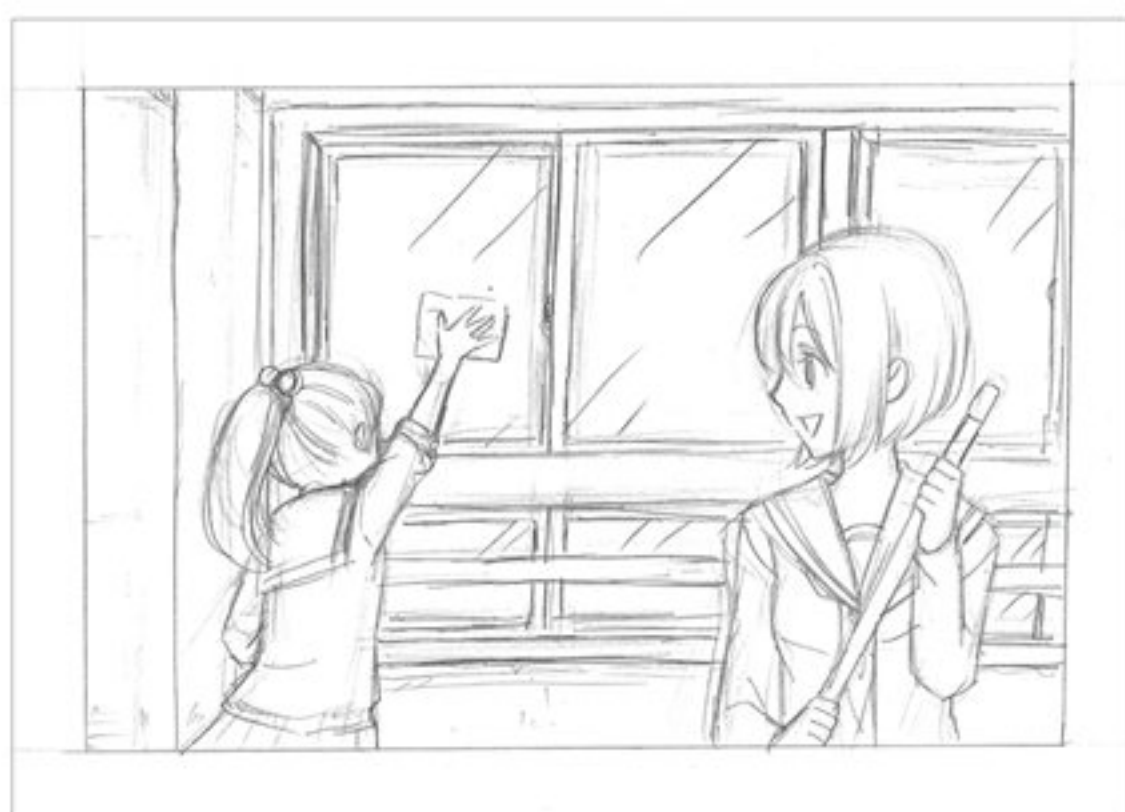
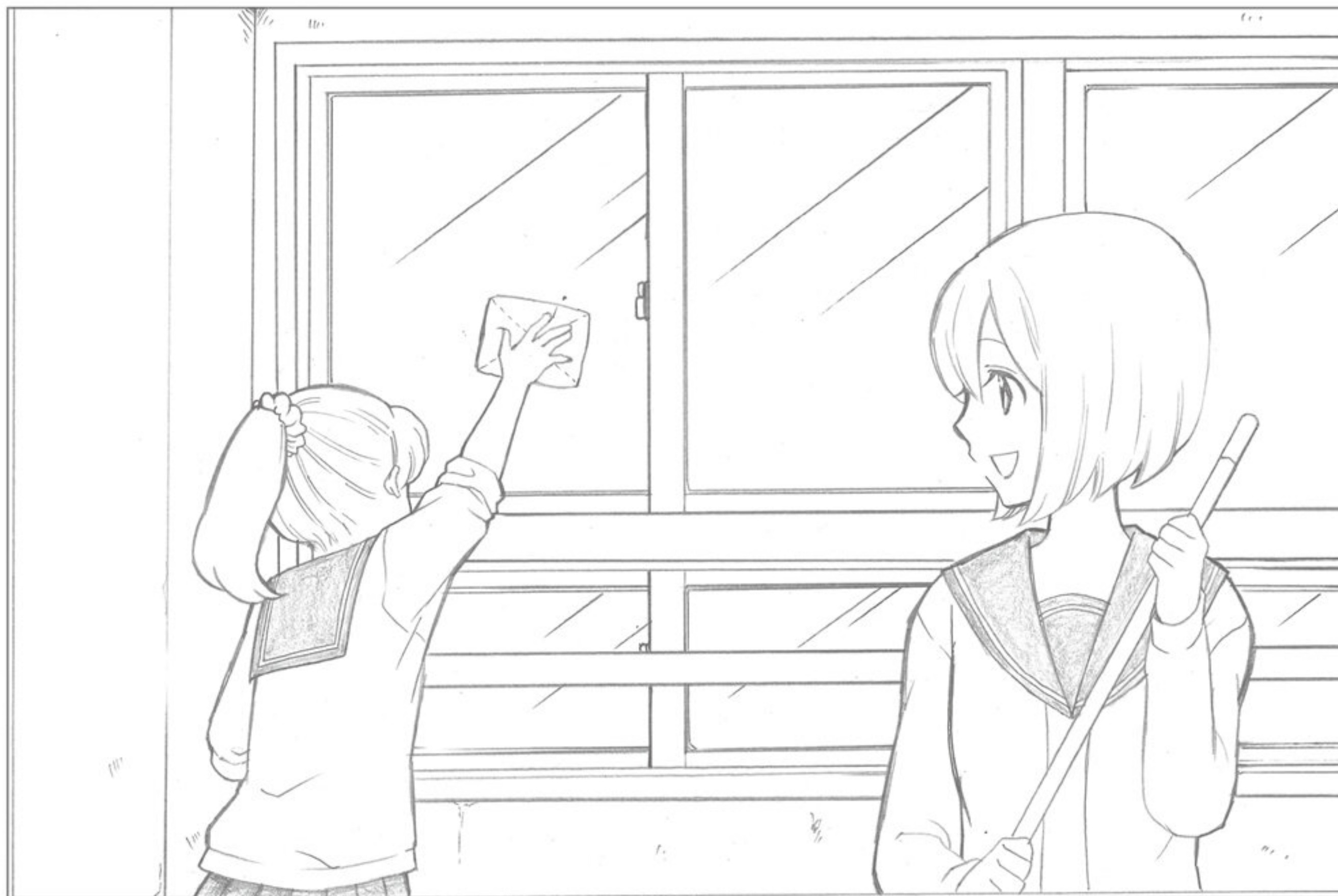
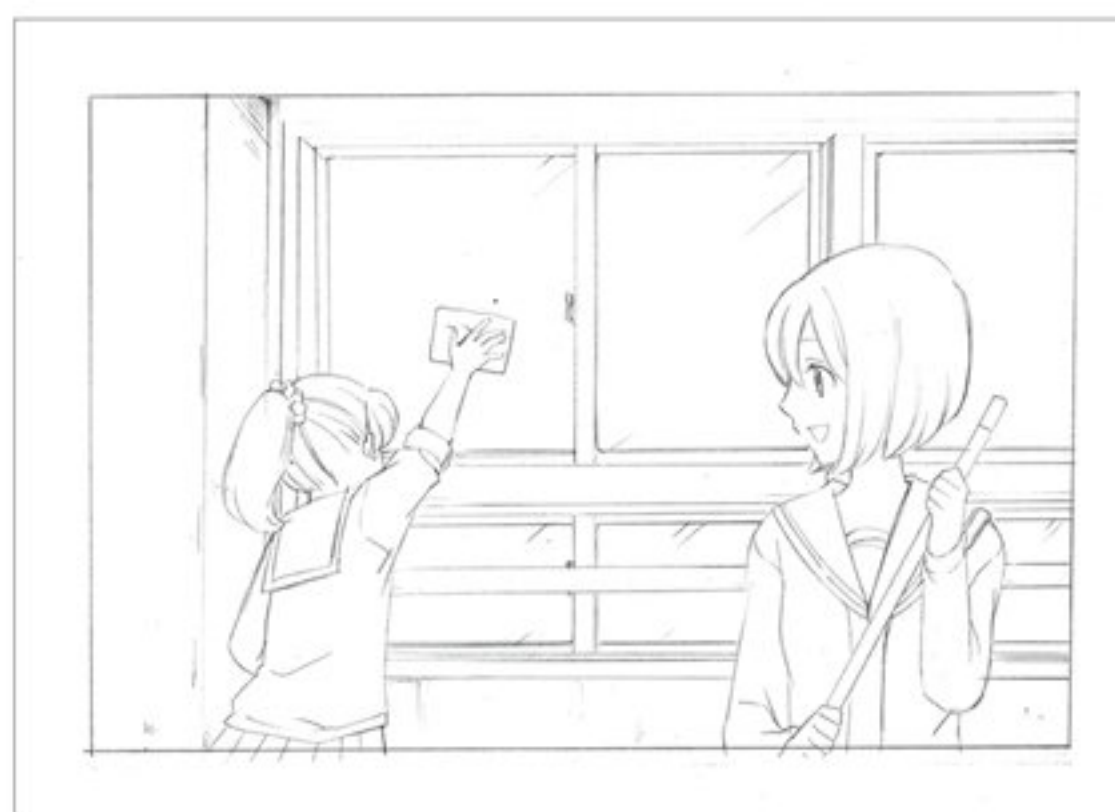
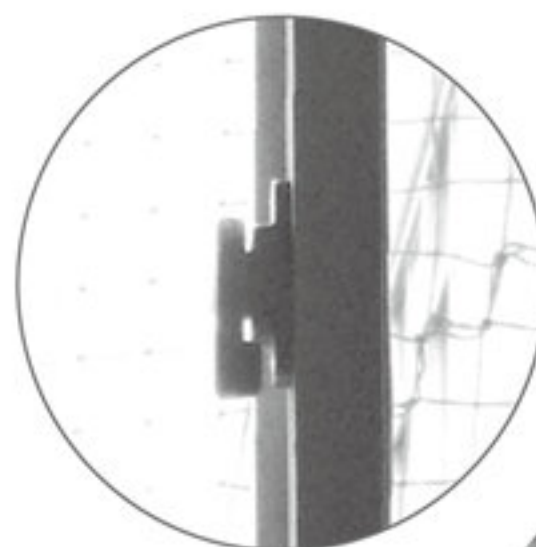
窓の法則性をとらえます。パイプや樹木などは省略します。

屋上の柵。横のラインなどは減らし、単純化します。

廊下教室入り口 …遅刻した

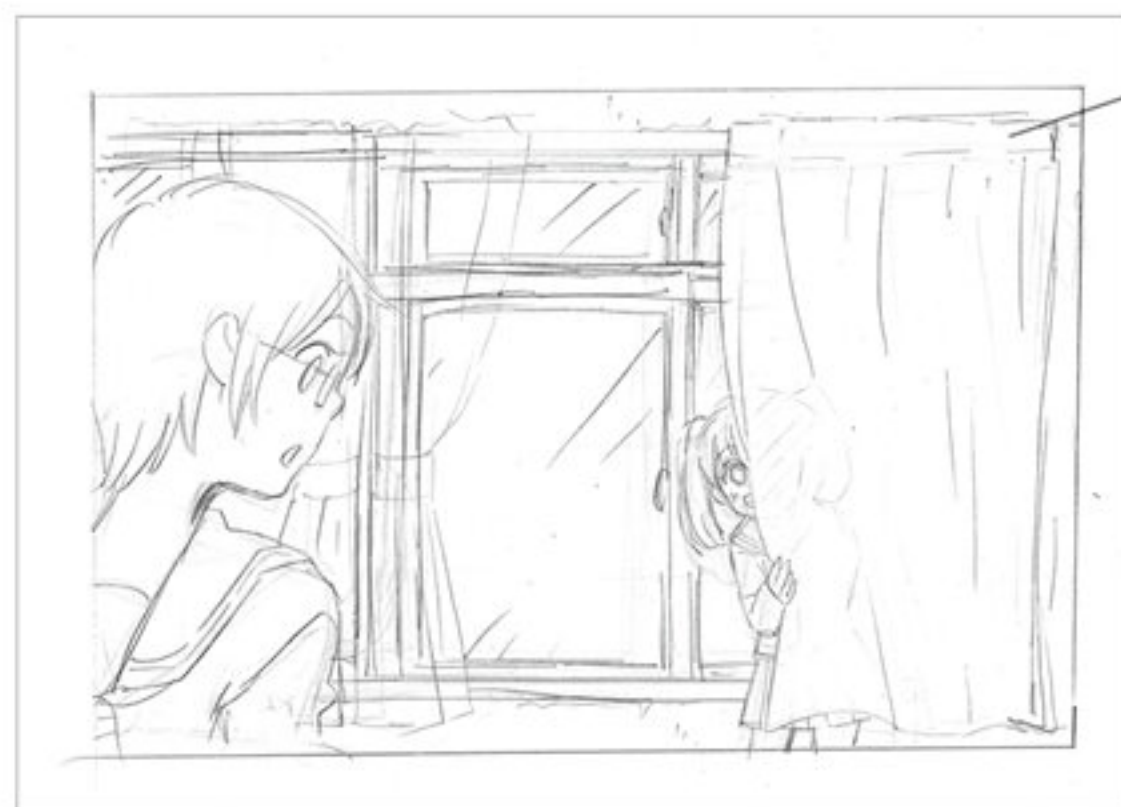
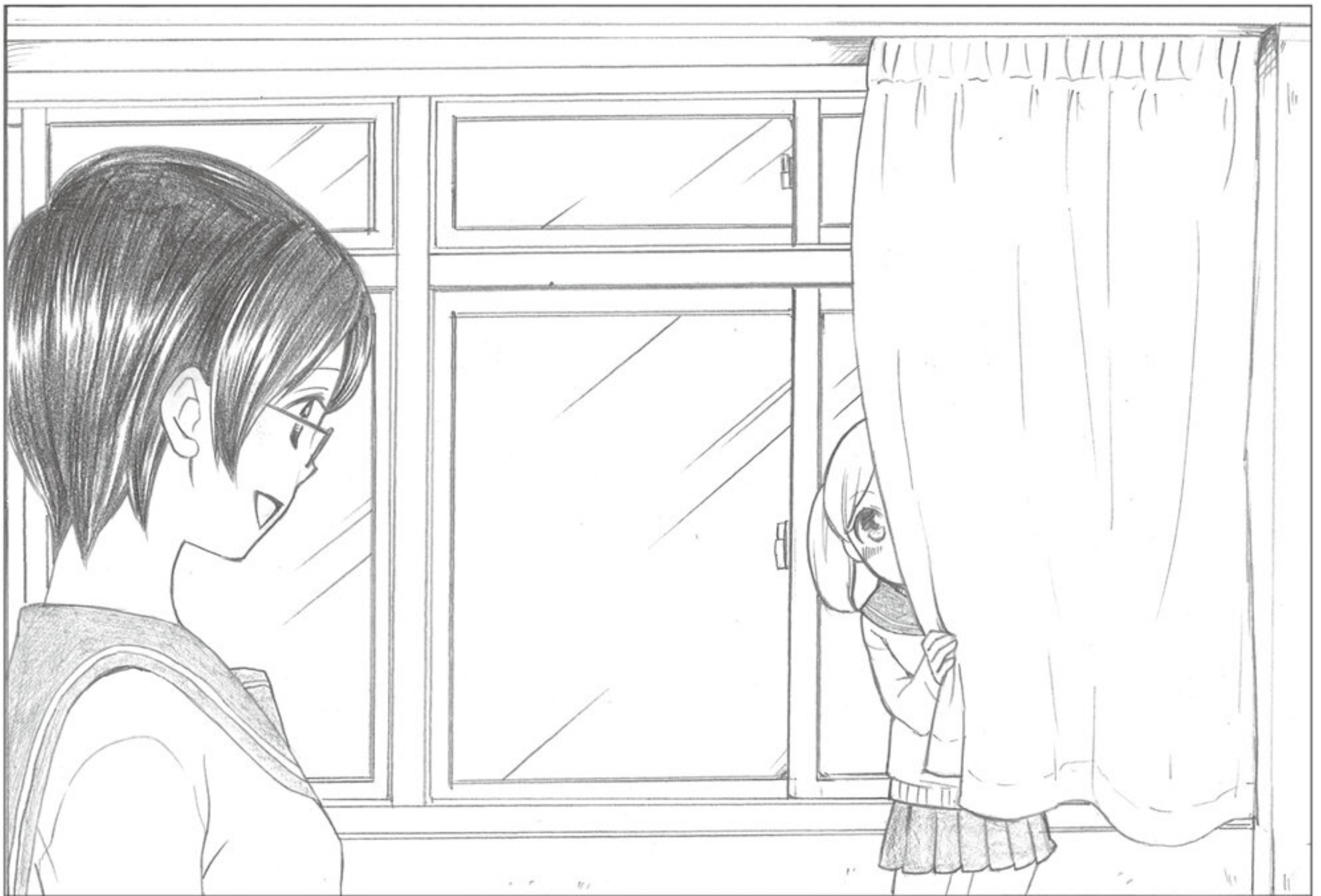
アタリ。
「教室のドアを見せること」がコンセプトです。これをもとにキャラの演技やシーンを考えます。引き戸・ドア枠・窓枠をとらえ、カベにもクラブ活動のポスターを貼って学校らしさを演出します。

線画。ここまでは窓越しに外をうかがう先生の顔が描かれています。

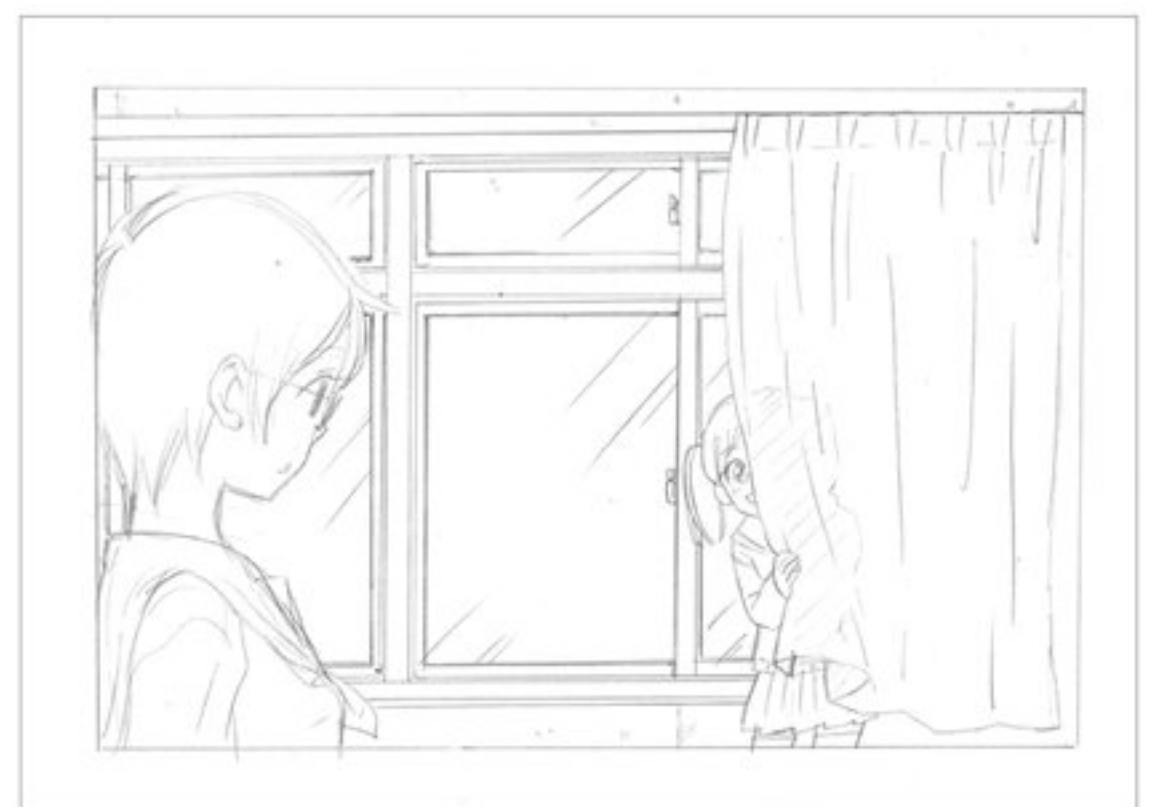
窓枠　取っ手

廊下窓際 …お掃除中

アタリ。サッシの感じをとらえてイメージを描きます。

線画

窓のロック

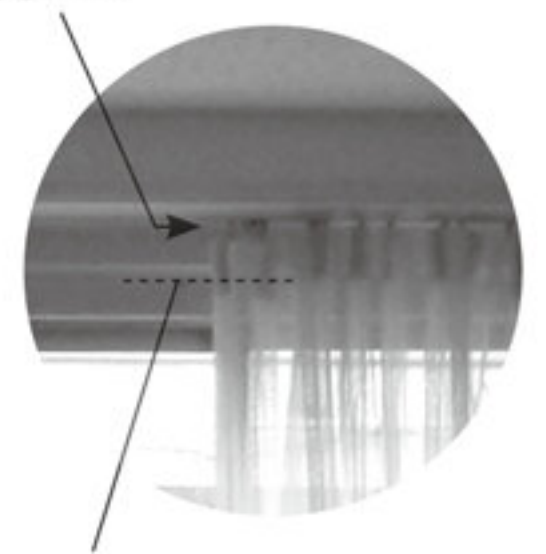
校舎の裏側です

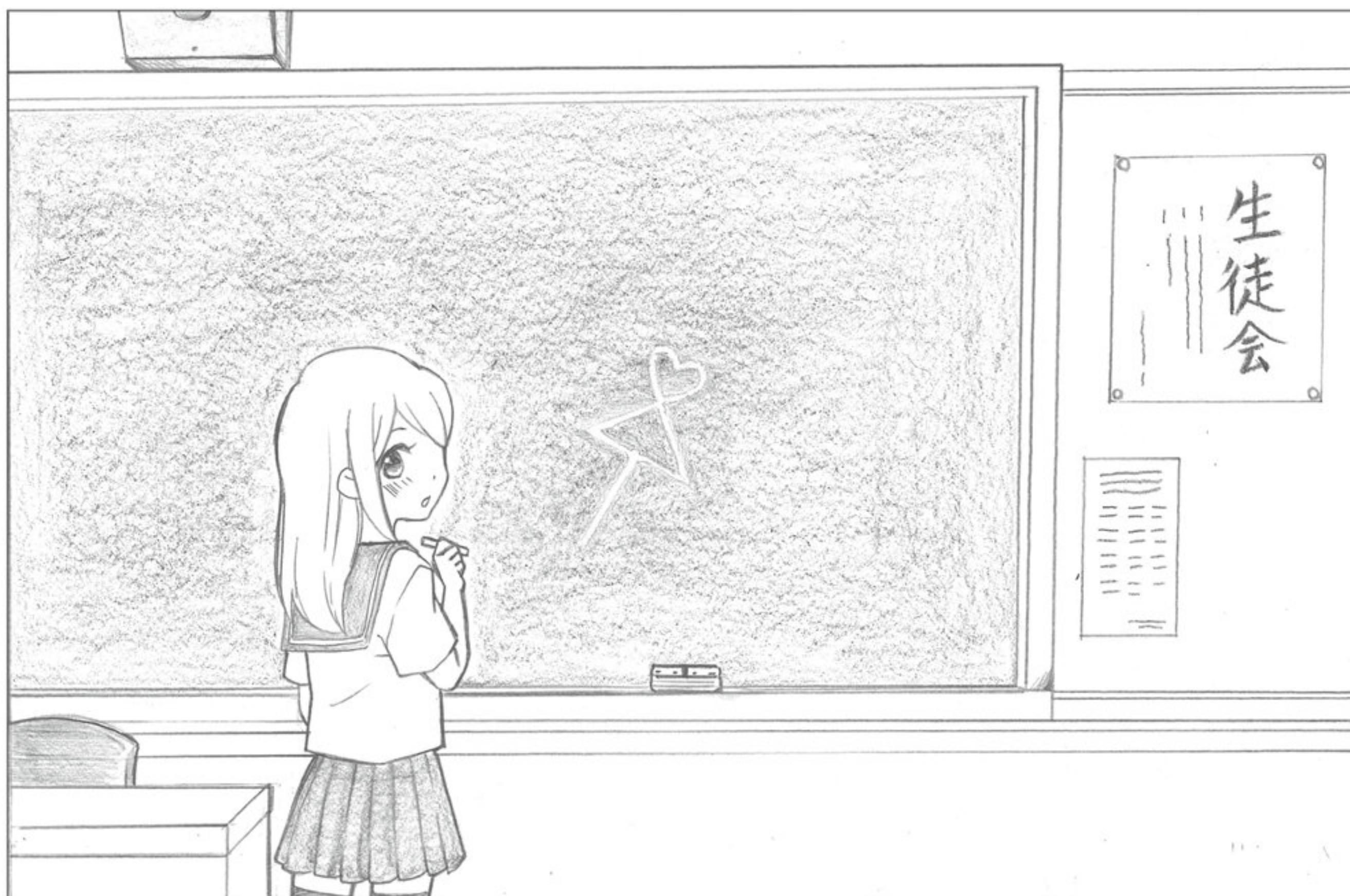
廊下側の窓

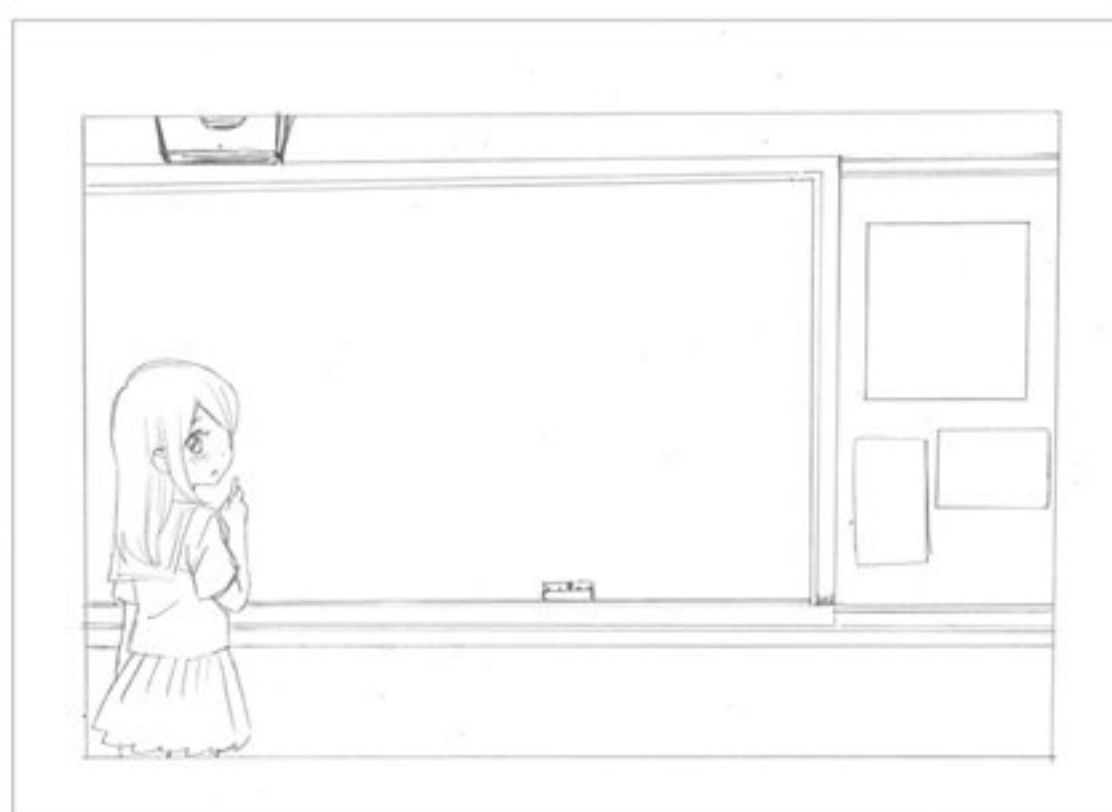
教室内 …休憩時間

帯状にとらえています。

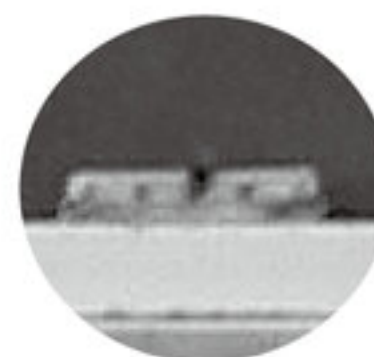
アタリ。「手前のキャラが呼ばれて振り向いたシーン」のイメージでした。

線画

窓枠を構成するタテと横の幅や重なりを参考にし、換気扇は省略します。

カーテンのつき方を見ます。

カーテン上部の帯状の部分は、後ろの窓枠を目安にしてとらえます。

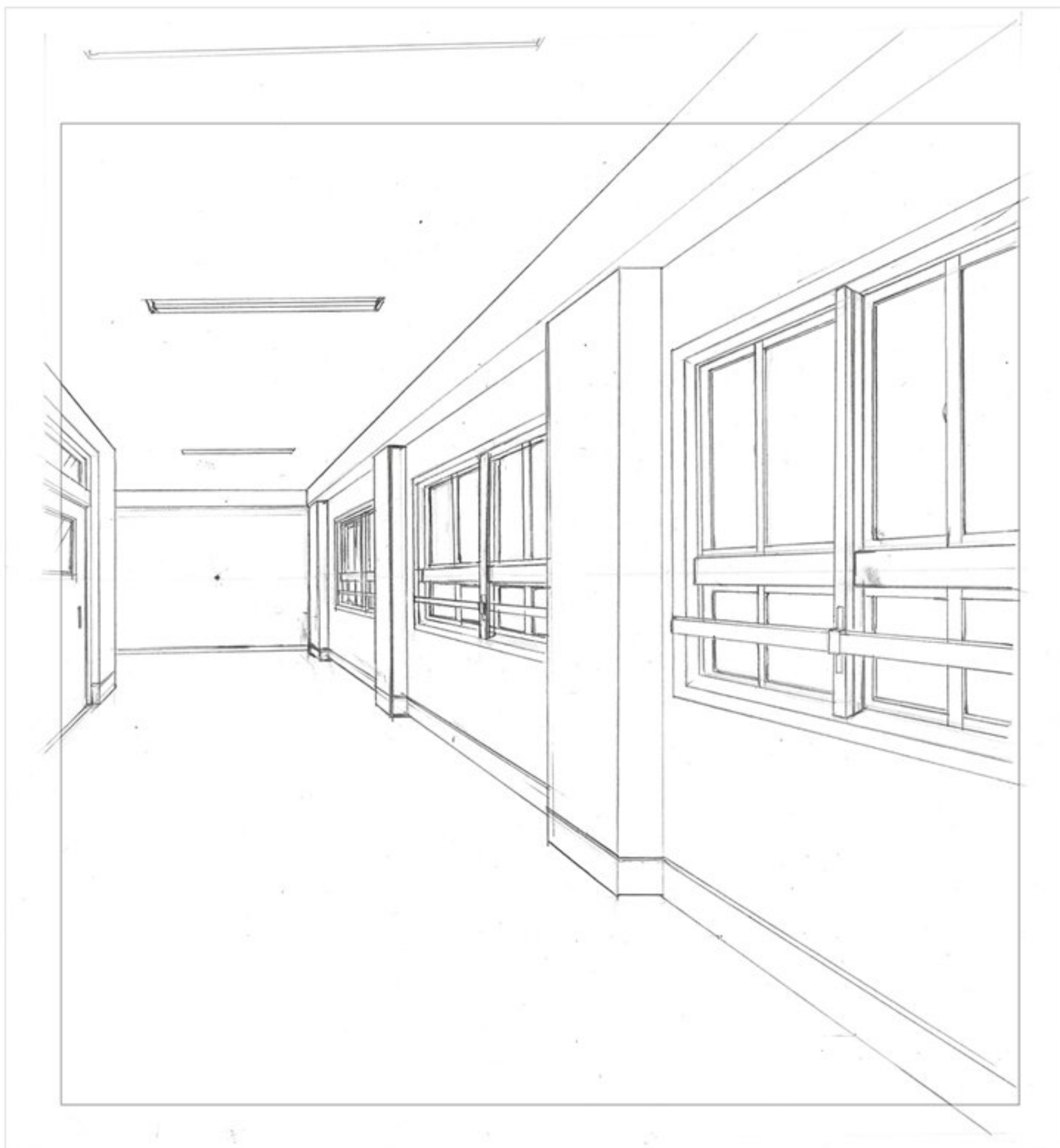
放課後の教室 …黒板前

アタリ

キャラの腰くらいの高さにとります。

線画

黒板と掲示板のカドまわり

黒板消し

パース背景にチャレンジ

「学校」というと、やっぱりこういう「廊下の絵」が欲しくなりませんか？
パースについてはｐ 114 から学びます。

● 廊下

パイプなど、不要なものは省略します。

アタリ

● 写真はときどきウソをつく

実は、ほとんどの写真は「ゆがみ」が出ています。
カメラが、レンズを使うものだからやむを得ないことですが、「写真がこう（見えるん）だから絶対正しい」と思い込んで描くと、とんでもない失敗をすることがあります。
自分で「取材」、つまり、実際にそこに行って、自分の眼で確かめて撮ってくれば、「おかしい」ことに気づきます。いろんな角度からたくさん撮っておくことや、簡単なスケッチも有効です。

正面に立って普通に撮ってきた写真。そのままトレスすると、変なものになります。

実際の形（パソコンで修正したもの。それでも、トレスの際はタテヨコの線は修正しながら描く必要があります）。

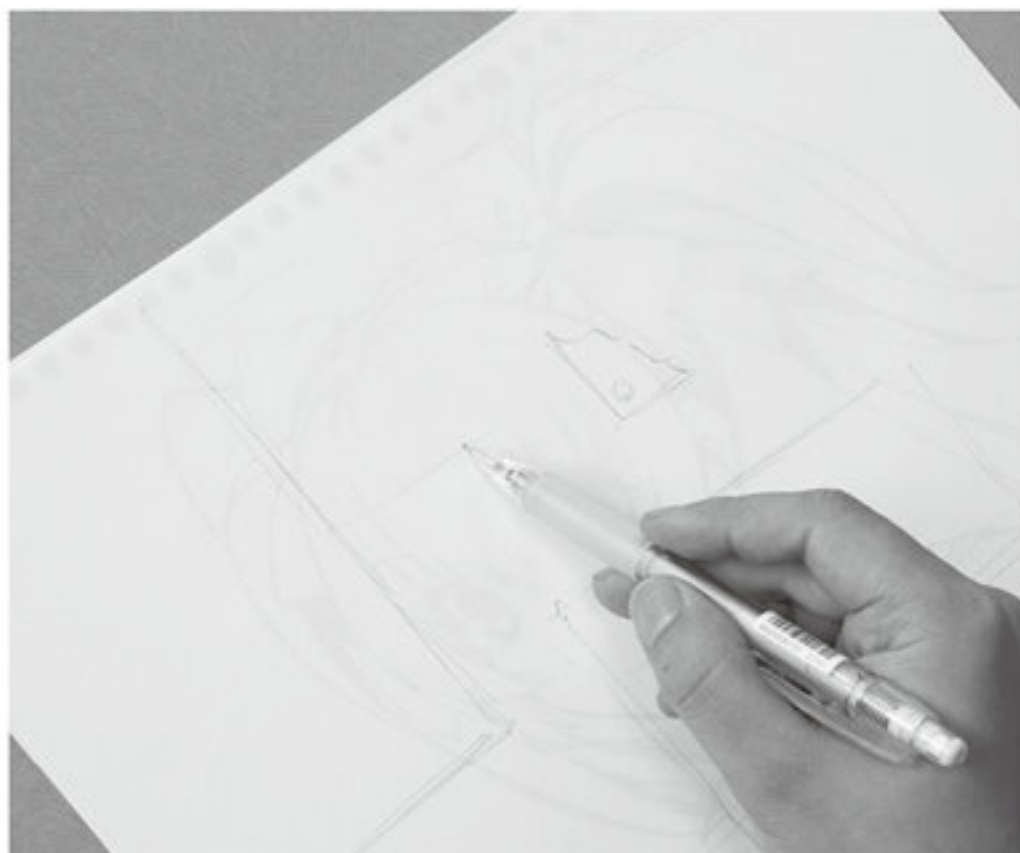
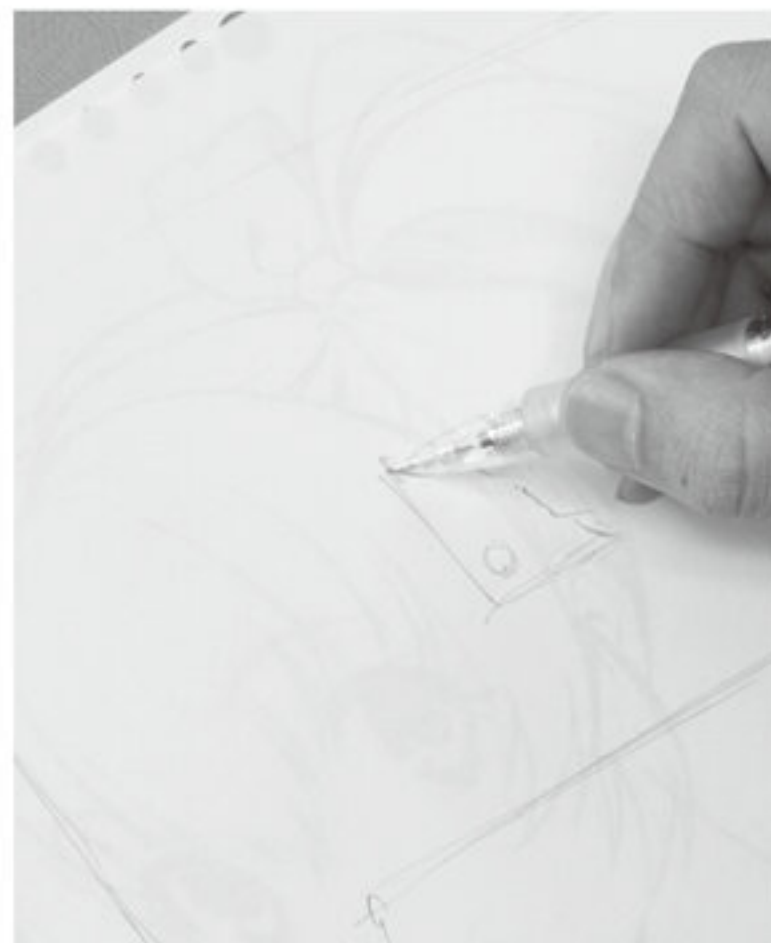
学校の教室のドアも、うっかりするとこんなふうにパースがついてしまう！ PC を持っていたら、補正してからトレスしよう。

人気プロ作家 森田和明の作画レポート

「正面背景」を森田さんに頼んでみました。

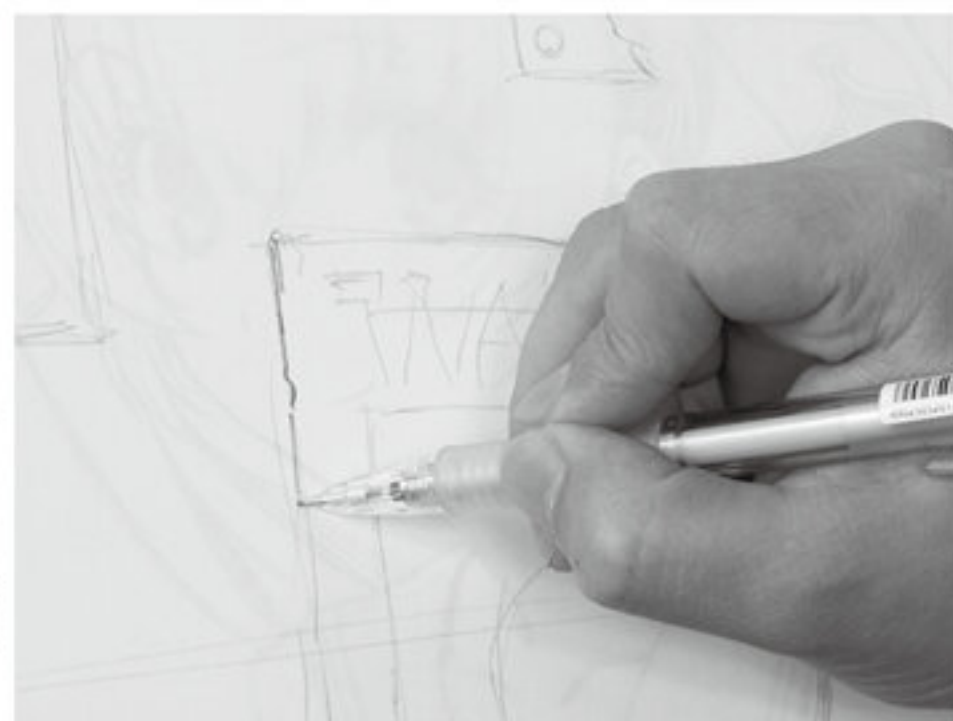
画面を飾る

アタリ＆ラフイメージ

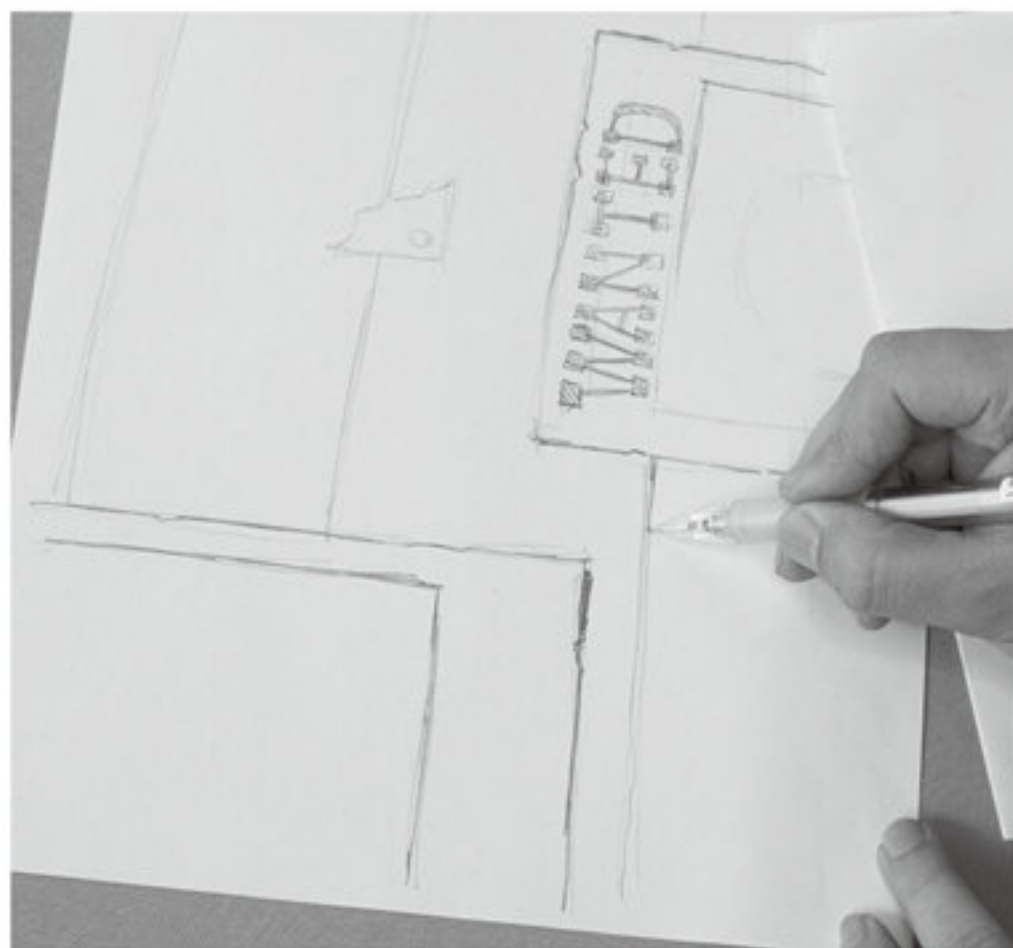
顔を描いた原稿に新規の用紙を載せています。最初はシャープペンシルを長く持って全体のアタリをとります。

この段階では線のタテヨコはほとんど気にせず、原稿は正面向きに置いたままです。

時折シャープペンシルを短く持って線を調整しながら進めます。

線を整える＆描き込み

下にキャラが透けています。全体の感じを確認して、線を整える作業に入ります（この段階でおおよその完成イメージ、コンセプトを決めています）。

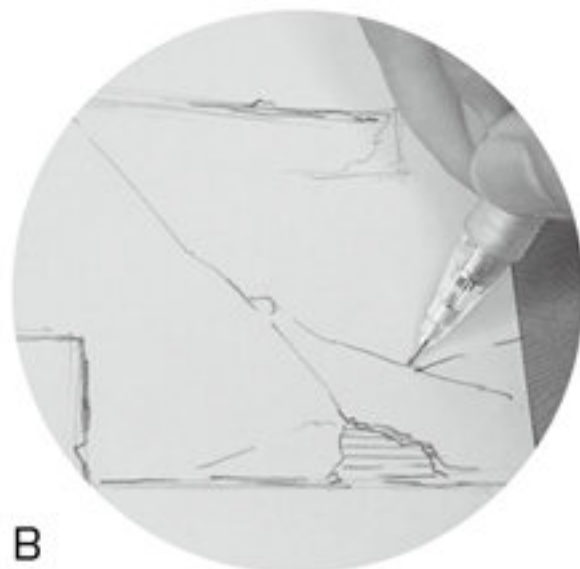
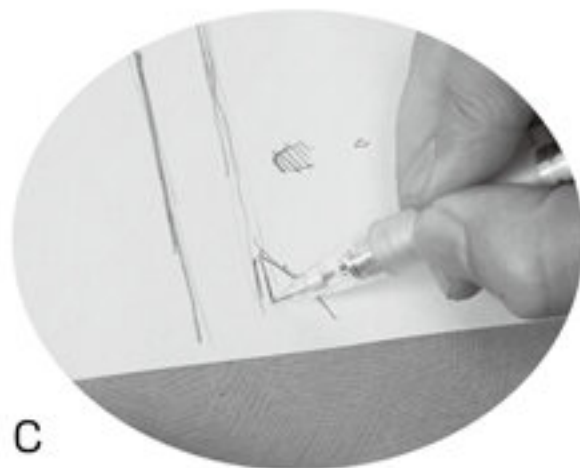
枠をとり、文字のアタリが入ります。

ここで「Wanted」のポスターということがわかりました。文字のアタリをいれ、フチのラインはボロボロの感じに入れていきます。

「Wanted」の文字のアタリを取り直して、文字を書き入れます。

いかにもそれっぽい書体。

他の貼り紙の枠や、カベの線を入れます。

細部の描き込み

カベらしさを演出する描き込みです。

A

B

C

カベの割れや欠け、ヒビなど

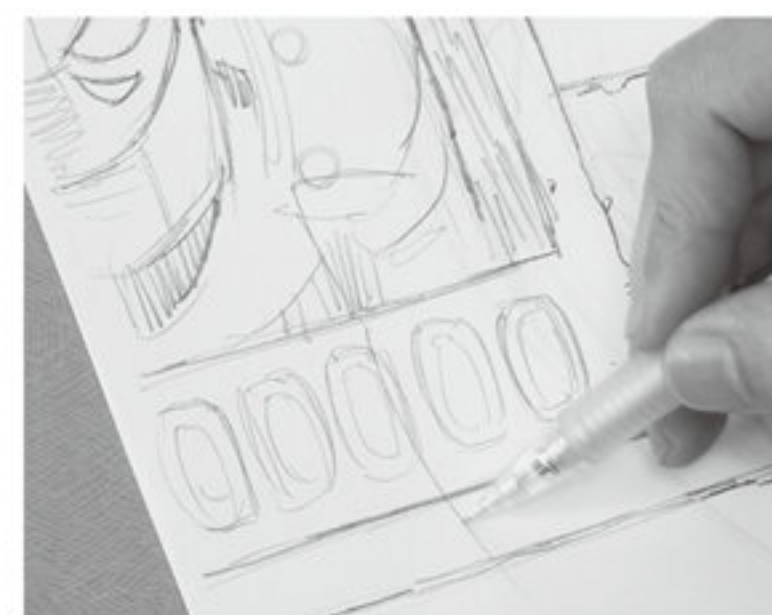
D

左上のポスターにお尋ね者っぽいキャラを描き加えます。なくても構わないものですが、ムードを高めます。気合いを入れすぎるとメインのキャラが目立たなくなってしまうので、ほどほどを心がけます。

線画の完成

仕上げ-1（カゲのりんかくを描き込む）

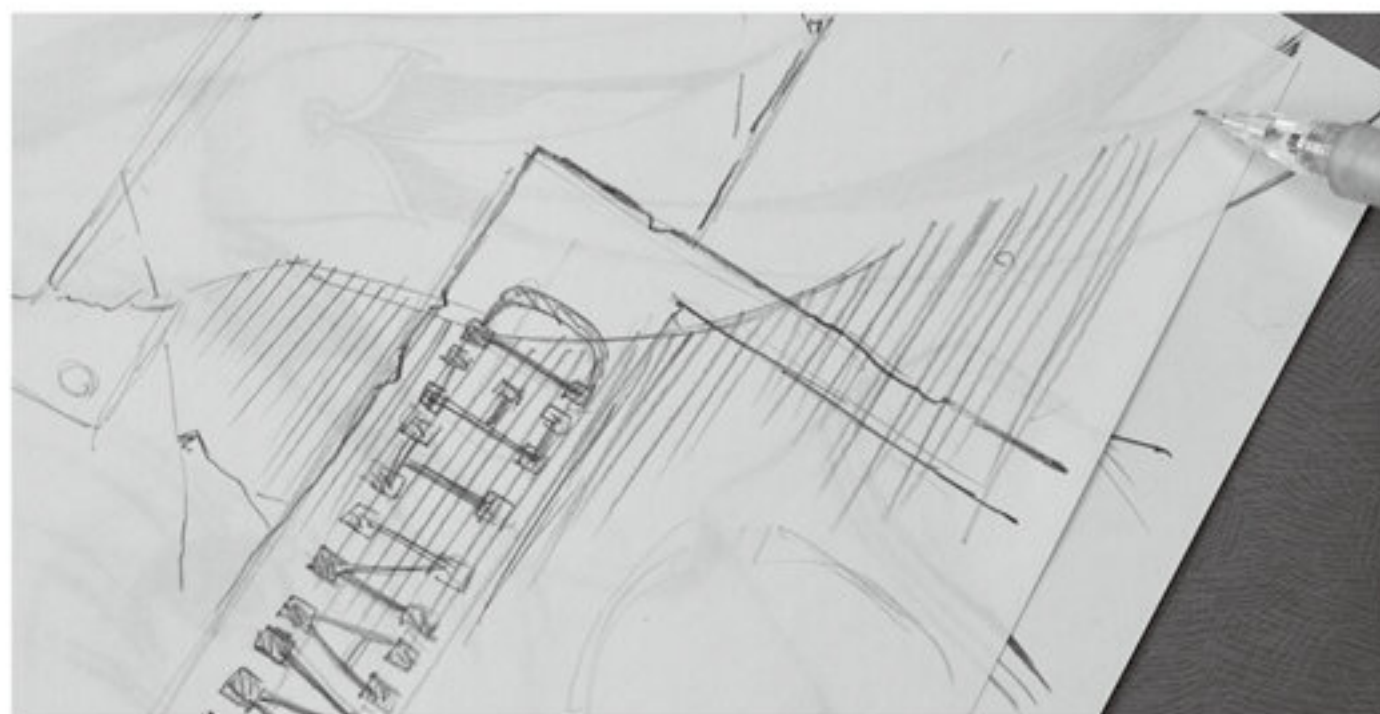
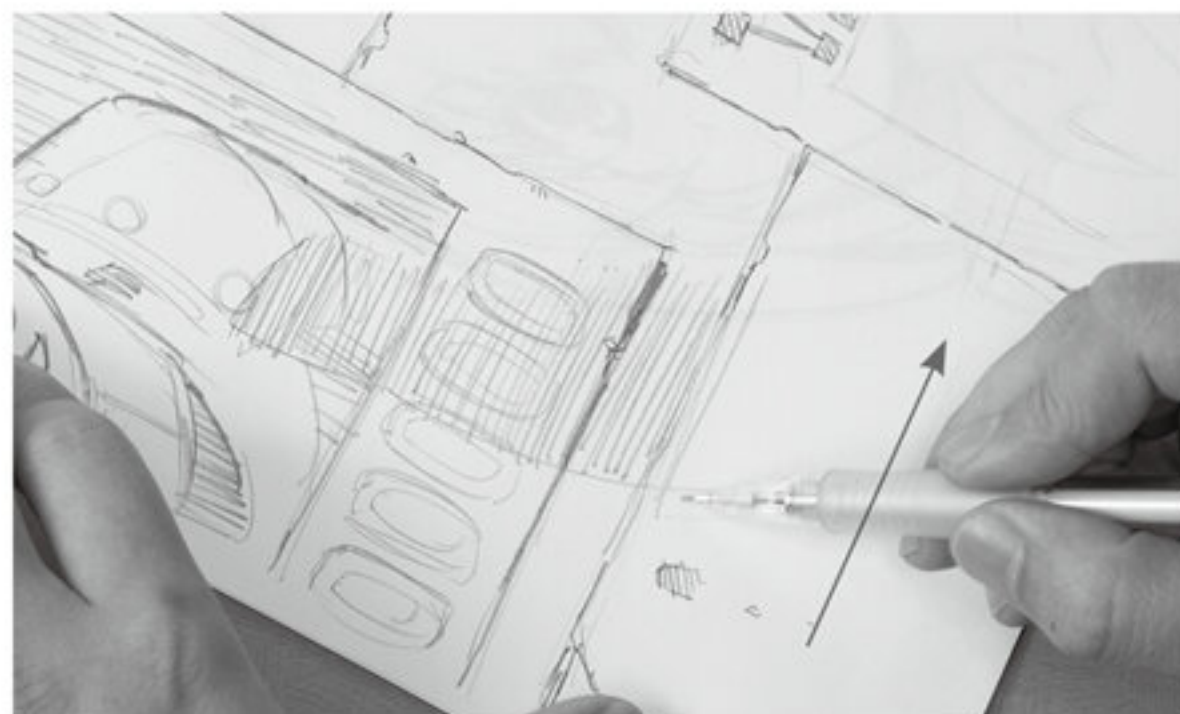
キャラの原稿に、カベに落ちるカゲのりんかくを描き込みます。カゲによってカベとの距離が表現され、キャラが浮き出します。

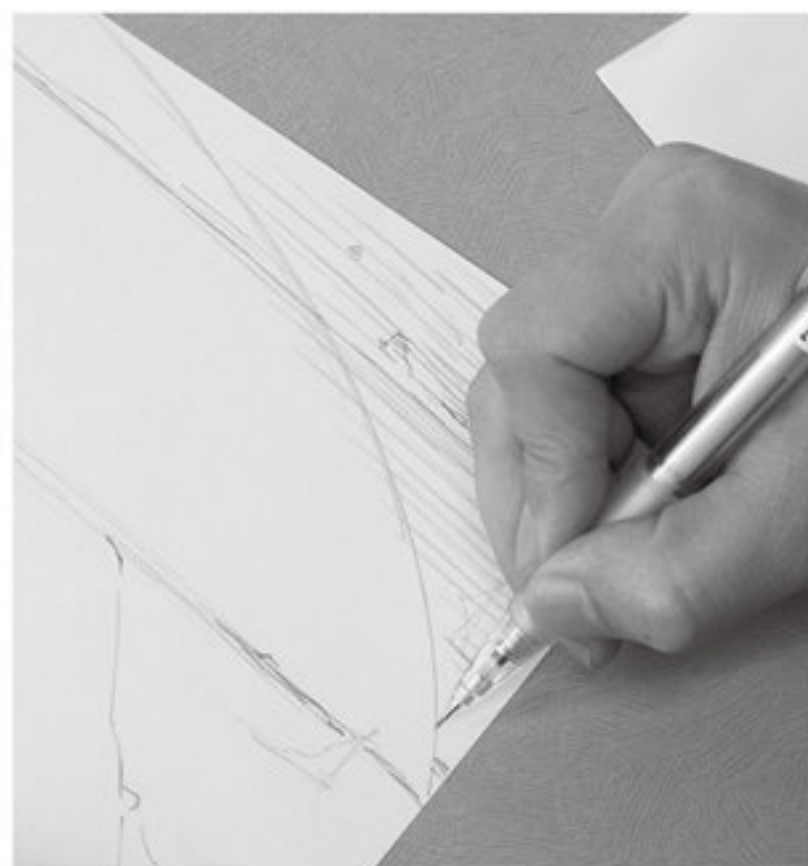
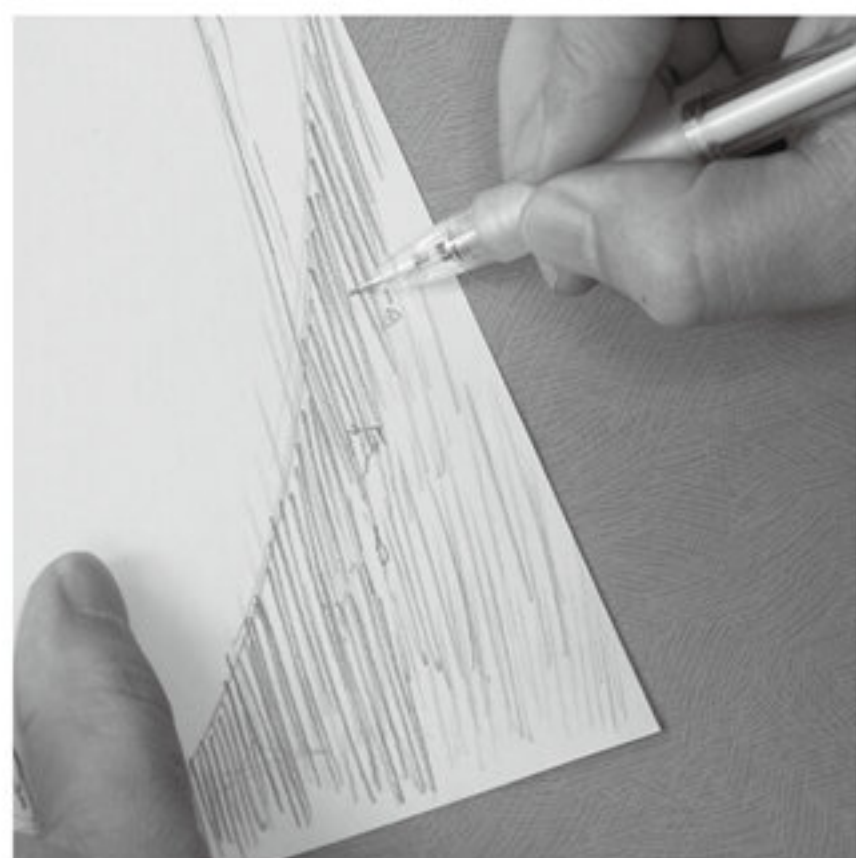
透かして見てみます。

キャラと重ねて、背景の原稿にもカゲのりんかくを描き込みます。

➡ 仕上げ -2（カゲを描き込む）

長いストロークの斜線を引くので、シャープペンシルは長めに持ちます。

りんかく線部分を起点にしています。

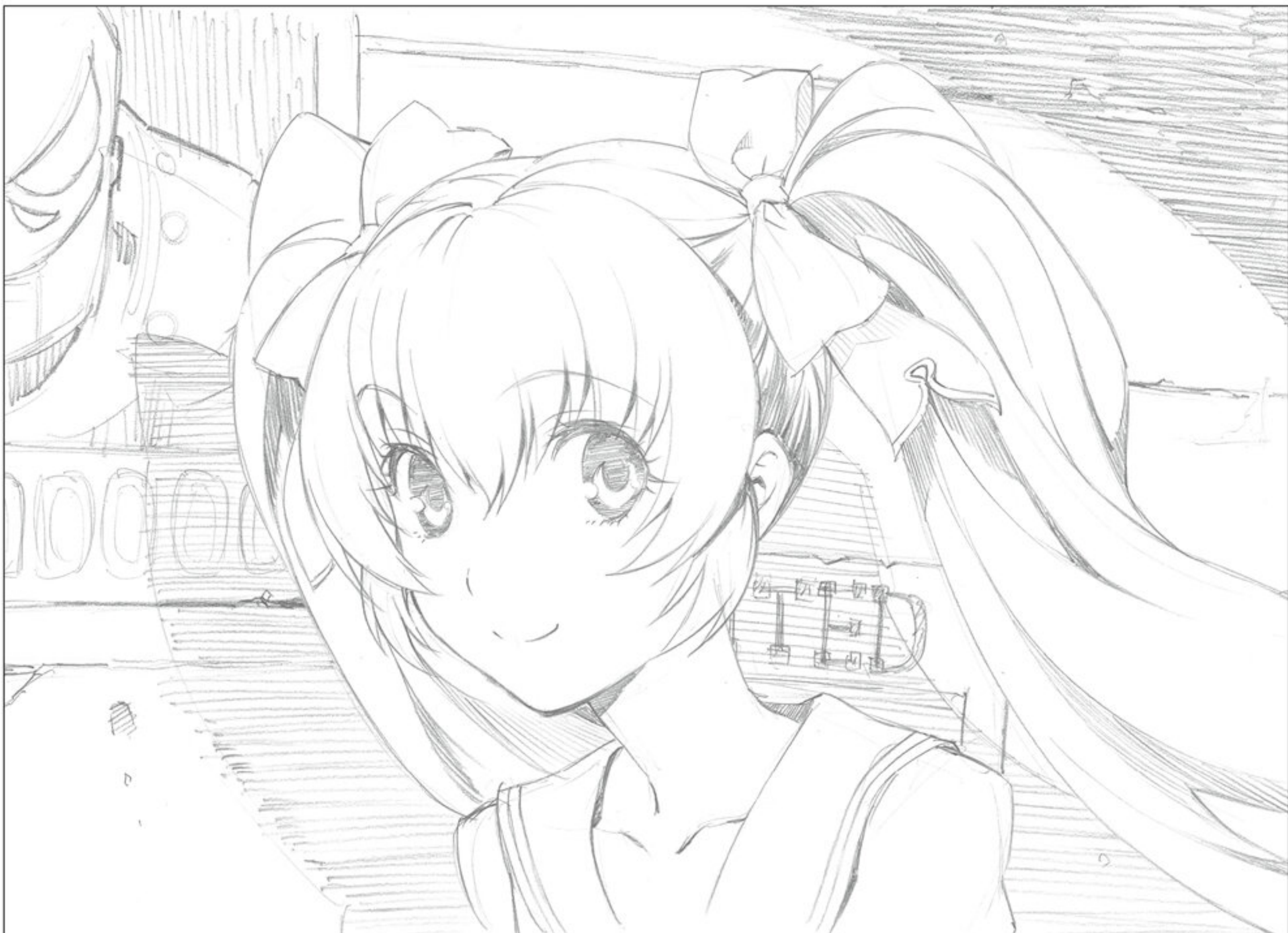
キャラのツインテールのラインを目安に描き進めています。最終的に、はみ出している部分は消します。

距離の長いものは一度に引くのではなく、ブロック（エリア）に分けて引きます。

右上のほうにカゲを落としたほうが落ち着く…という判断から、追加されたカゲエリア。

線を重ねて濃さをつくります。

カゲ入りバージョンの完成

描いた背景が確実に見える部分

キャラに隠れている部分。ここでは、最終的に見えなくなることがわかっていても、きっちり描いています。

背景ナシ

背景が入った場合

周囲をほんの少しトリミングして完成です。

パース背景

より奥行き感のある画面をつくってみましょう。

イラスト・ワンシーンの制作

歩道や町並みなどの風景写真やスナップ写真を利用して描きます。

- イラストだけでなく、マンガの現場でもよく用いられる技法です。
- 写真とまったく同じ、という必要はありません。
- 写真は全体を使っても、必要な部分だけを利用してもOKです。

重要 基本は「キャラの後ろに背景を描く」ですが、使いたい写真が決まった時点で、「この風景にキャラを入れる」というように発想の切り替えが大事です。

① 下絵。キャラだけ

● テーマ…振り向くキャラを印象的に決めたい！
● コンセプト…キャラの日常スナップ的なもの。自然な雰囲気。屋外。
…このコンセプトに合いそうな写真を撮ってきます。

撮ってきた写真。
● 右側のアパートの壁を使いたい。
● 窓の「桟 / さん」は描くのが大変なので半分くらいにしたい。
→利用したいところをトリミングして使用します。

このくらいがいい！

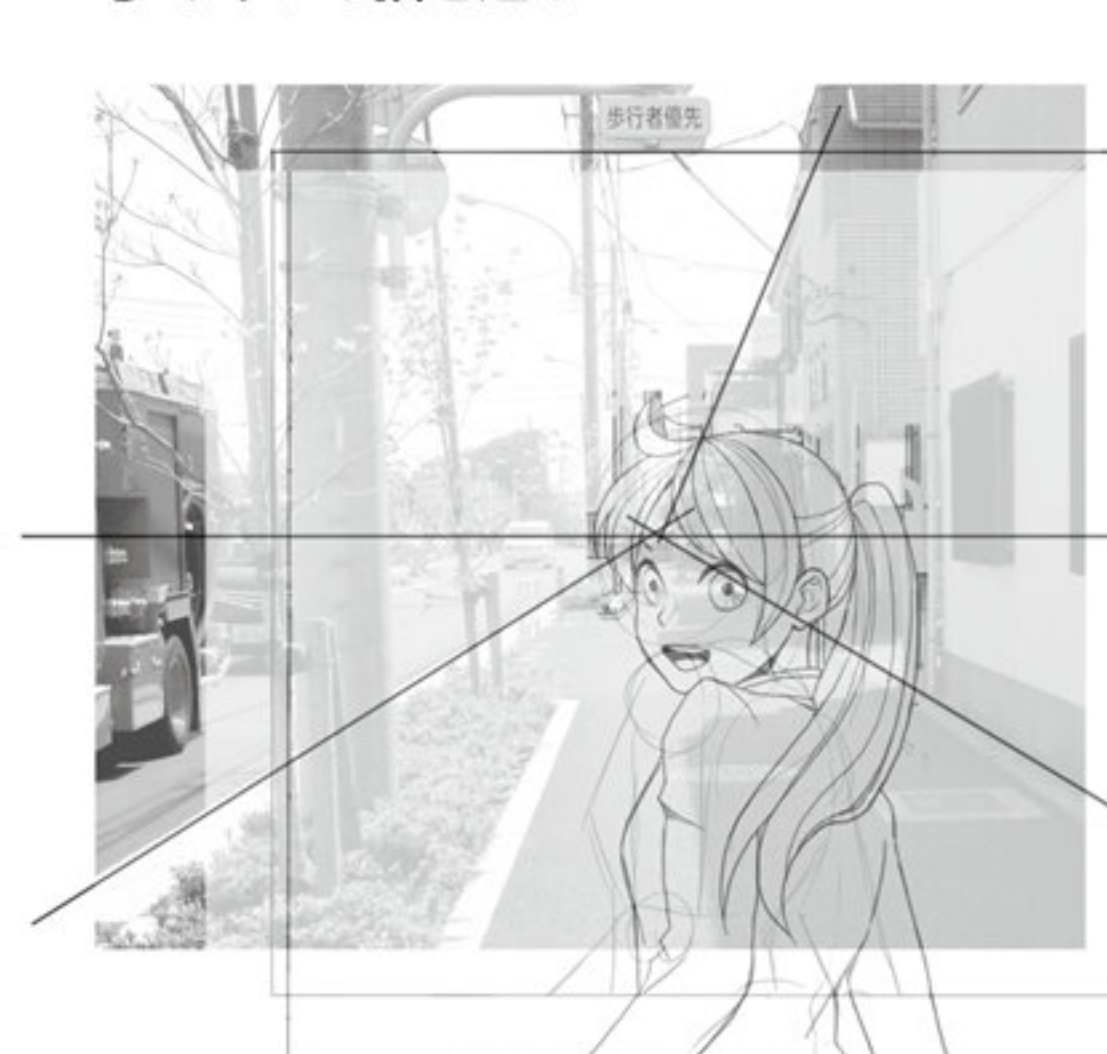
トリミングした部分。

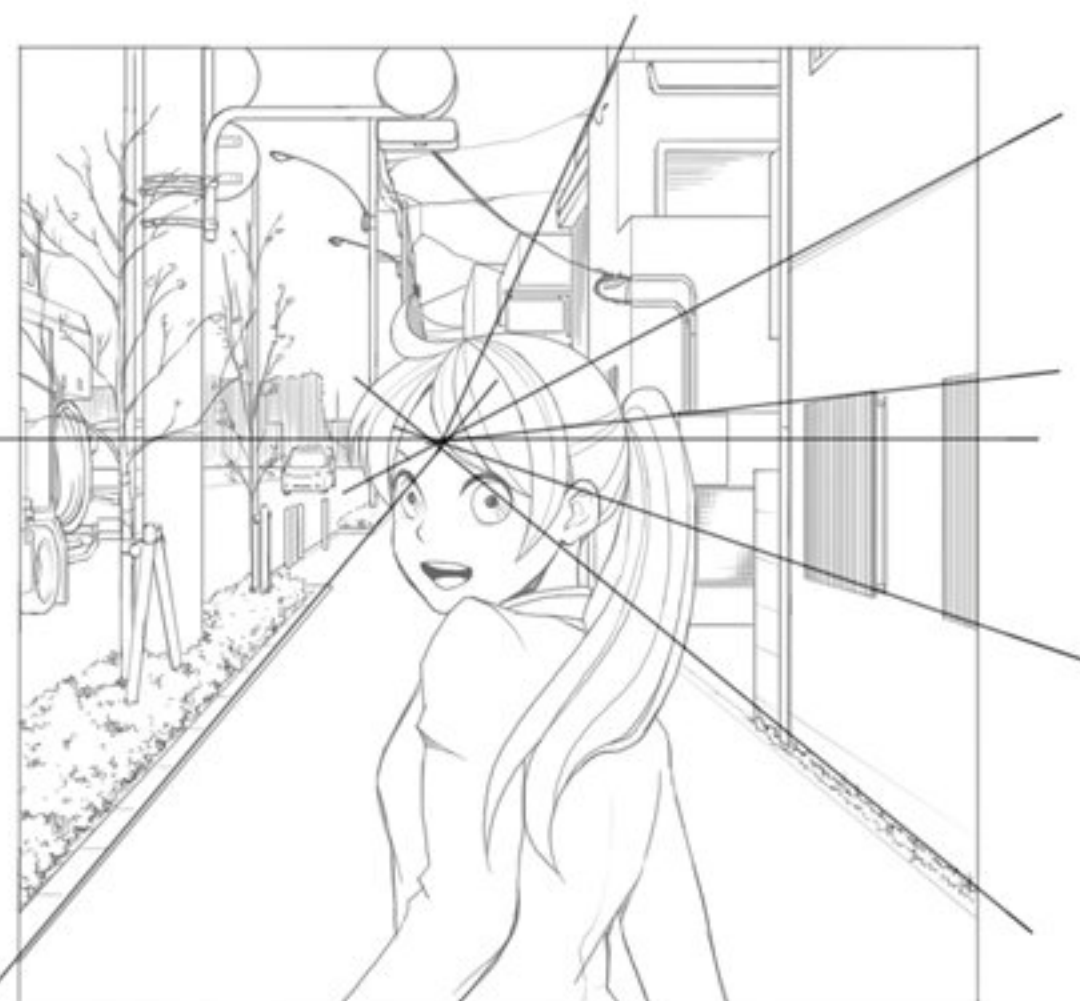
アイレベル
消失点

アイレベルと消失点を見つけます。次に歩道や植え込み、電柱、建物など大きなものの形を大づかみに描きます。

② 背景のアタリ

写真を見ながら背景のアタリを描き込みます。

③ キャラの描き込み

通常アングルなので、キャラの顔や胸の高さにアイレベルをとって描きます。

アイレベルは、撮影者の背が高ければキャラのヒタイやキャラの頭の上になり、低ければキャラの胸あたりになります。

消失点はキャラのヒタイにとりました。

④ 背景の描き込み

写真のどこを生かしたか、何を描き、何を描いていないか（省略したか）、また、カベや遠くの建物はどう描いてあるか？などを観察しましょう。

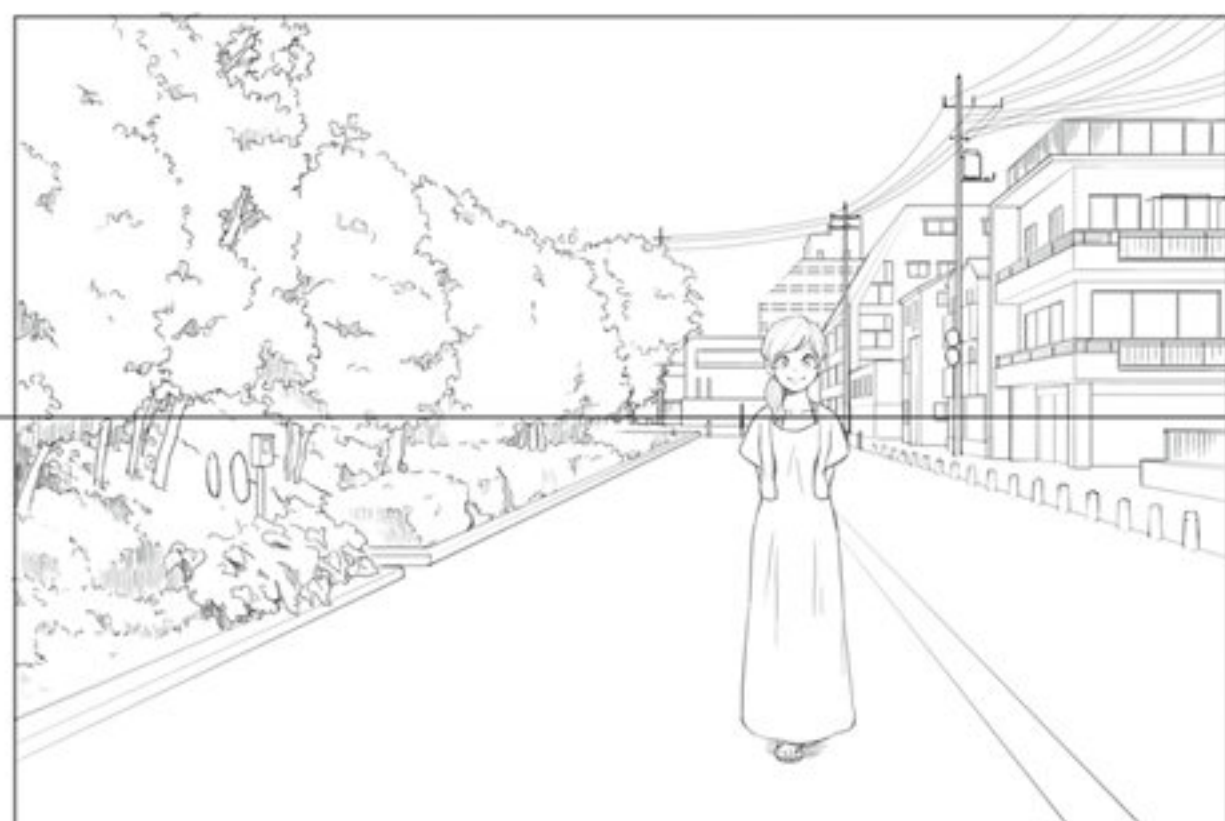
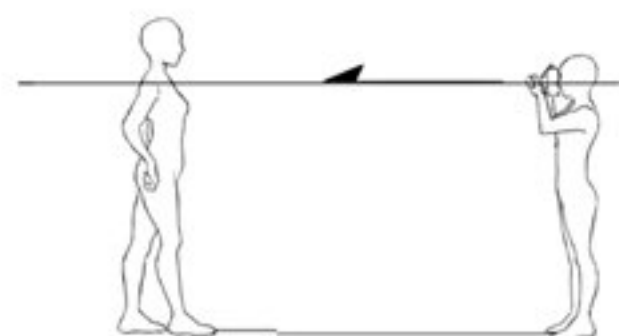
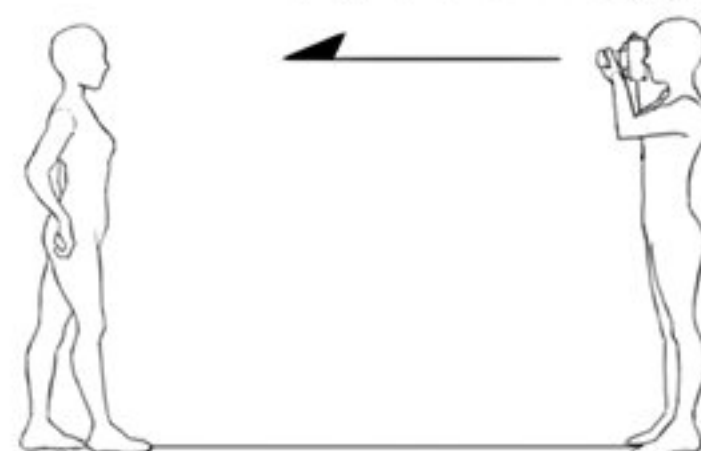
写真のコントラスト（色合い）も、仕上げに利用しています。建物のカゲなどは省略してキャラを目立たせています。

マンガパース

製図で用いられる「透視図法」をマンガの画面づくりに利用します。「製図」は正確さが命ですがマンガは「らしさ」が命です。

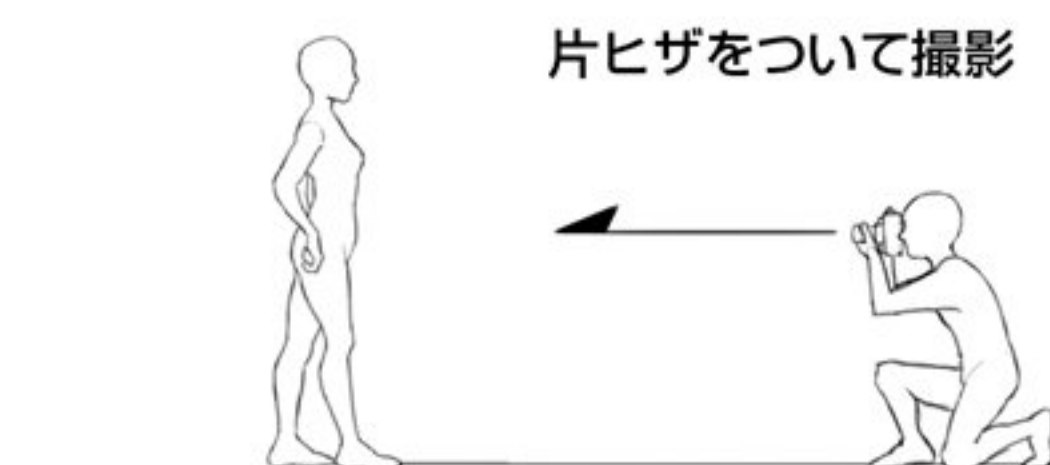
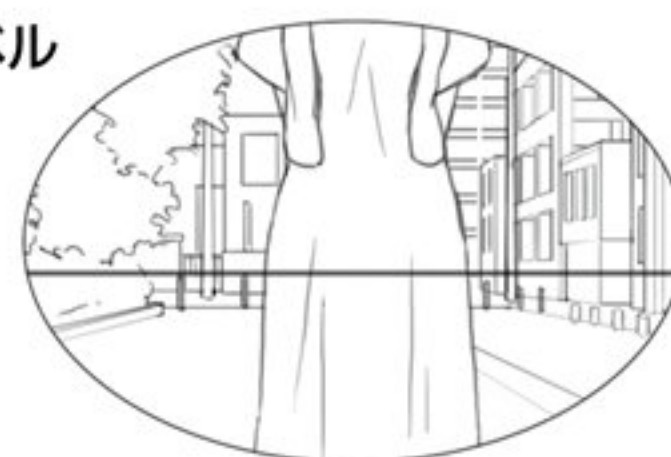
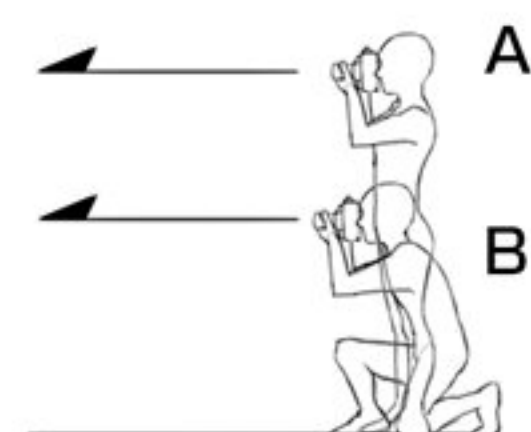
アングルについて

通常・アオリ（見上げる）・フカン（見下ろす）の３つがあります。見え方の違いをとらえましょう。

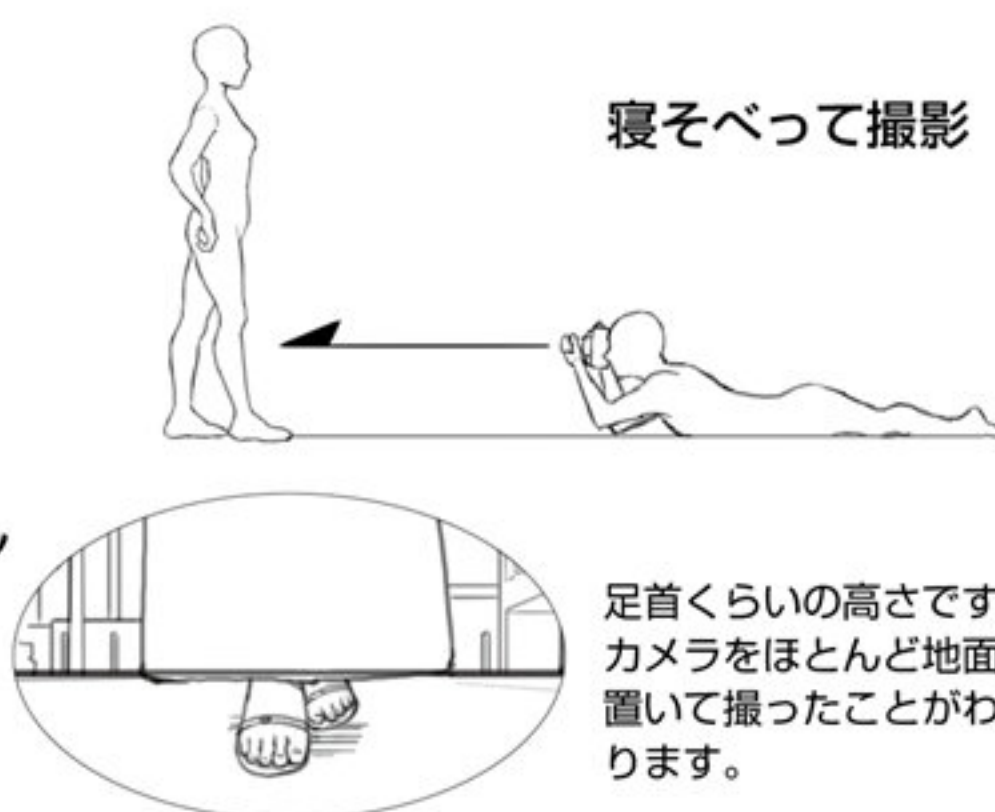
● 通常アングル :A タイプ（撮影者が普通に立って撮った場合）

撮影者の目の高さ。
これを
「アイレベル」
といいます。

アイレベルの位置から、実は撮影者のほうが、モデルさんより背が低かったことがわかります。

写真からアイレベルを見つける方法

ナナメのラインを延長して、交わったところを起点に水平線を引きましょう。

● 通常アングル :B タイプ（撮影者がしゃがんで撮った場合）

同じ位置、同じ場所なのに高さが変わると背景の見え方はまるで変わります。でも、キャラの顔の見え方はほとんど変わりません。

B は、立っている時の腰の高さくらいです。

● アオリ…ローアングル

見上げる構図です。

足首くらいの高さです。カメラをほとんど地面に置いて撮ったことがわかります。

アイレベルは思い切りよく決めよう

写真は、ナナメのラインを延長しても、実はなかなかすっきり１点に集まってくれません。レンズで画像がゆがむからです。思い切りが大切です。

左の縁石からのラインが水平になりました。これがアイレベルになります。手前の敷石は、レンズの影響で大幅にゆがんでいるので、延長すると混乱します。

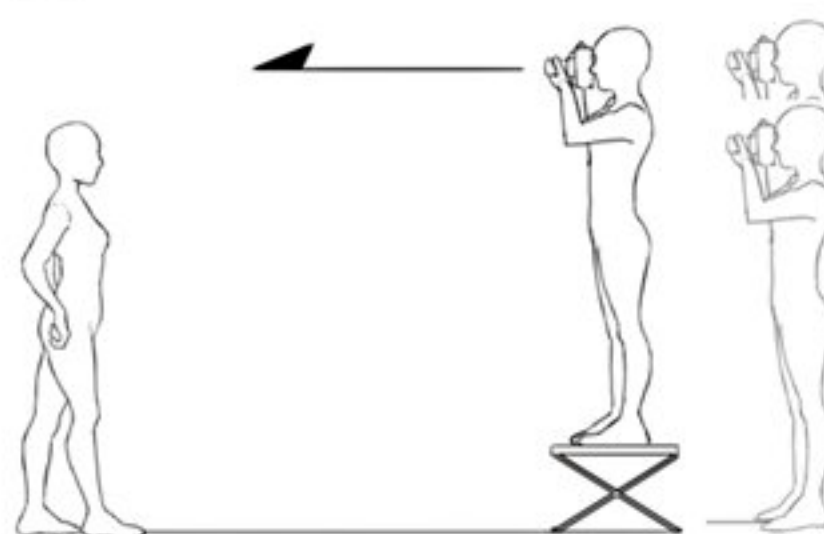
● フカン…ハイアングル

見下ろす構図です。

ウエストショットを
比べてみると…

フカン…背景は床面が多くなります。

アオリ…背景は空

通常…建物と床面が半々

アイレベルと消失点

ナナメの線が集まる点を「消失点」といいます。消失点を通る水平線を引くと、それがアイレベルになります。

モノの「底面」と「上面」

写真や画面を見る時に、モノの「上面」や「下面 / 底」を意識してみましょう。作画では、「底面は黒く」「上面は明るく」することが多いのです。

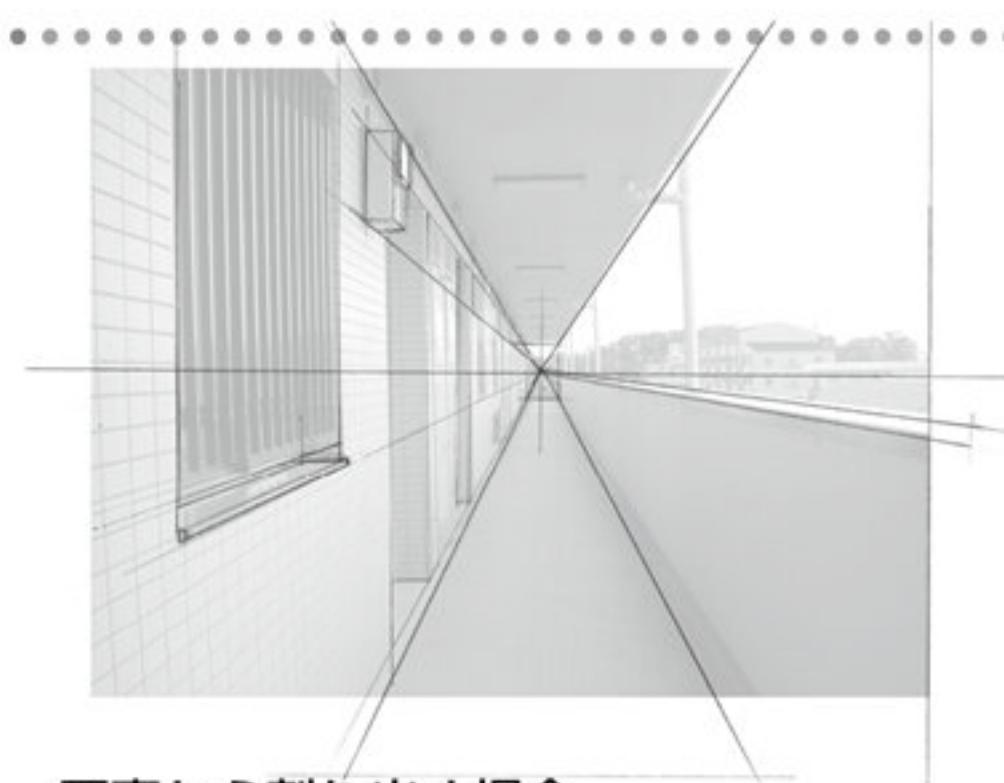
● 通常アングルの場合

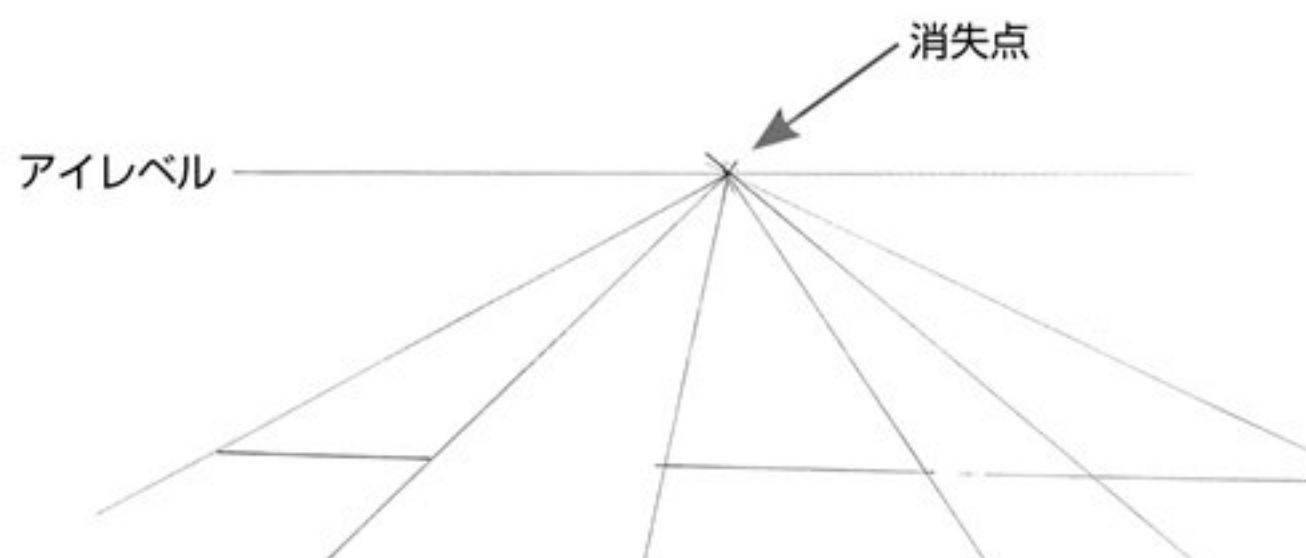
ポイント

ナナメの線が集まる場所（点）があります。
これを「消失点」といいます。

●「見ている高さ」（撮影した高さ）です。
●「まなざし」の収束点です。

※たとえば同じ位置からカメラを構えたまま、右を向いていくと、とれるモノが変わりますね？　撮影者が右を向けば、消失点も「右」へ動くのです。

天井。そもそも「天井」とは、「天井を構成する立体パーツ」の「底面」です。

写真から割り出す場合

1. ナナメのラインを延長します。
2. 線が集まったところが消失点です。
3. 消失点を通る水平線を引きましょう。それがアイレベルになります。

作画の場合

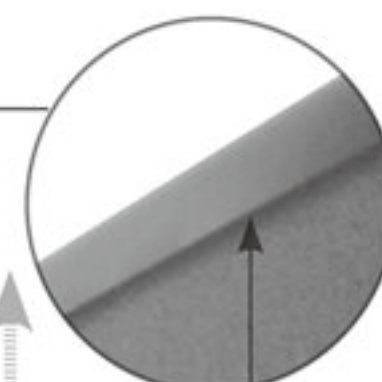
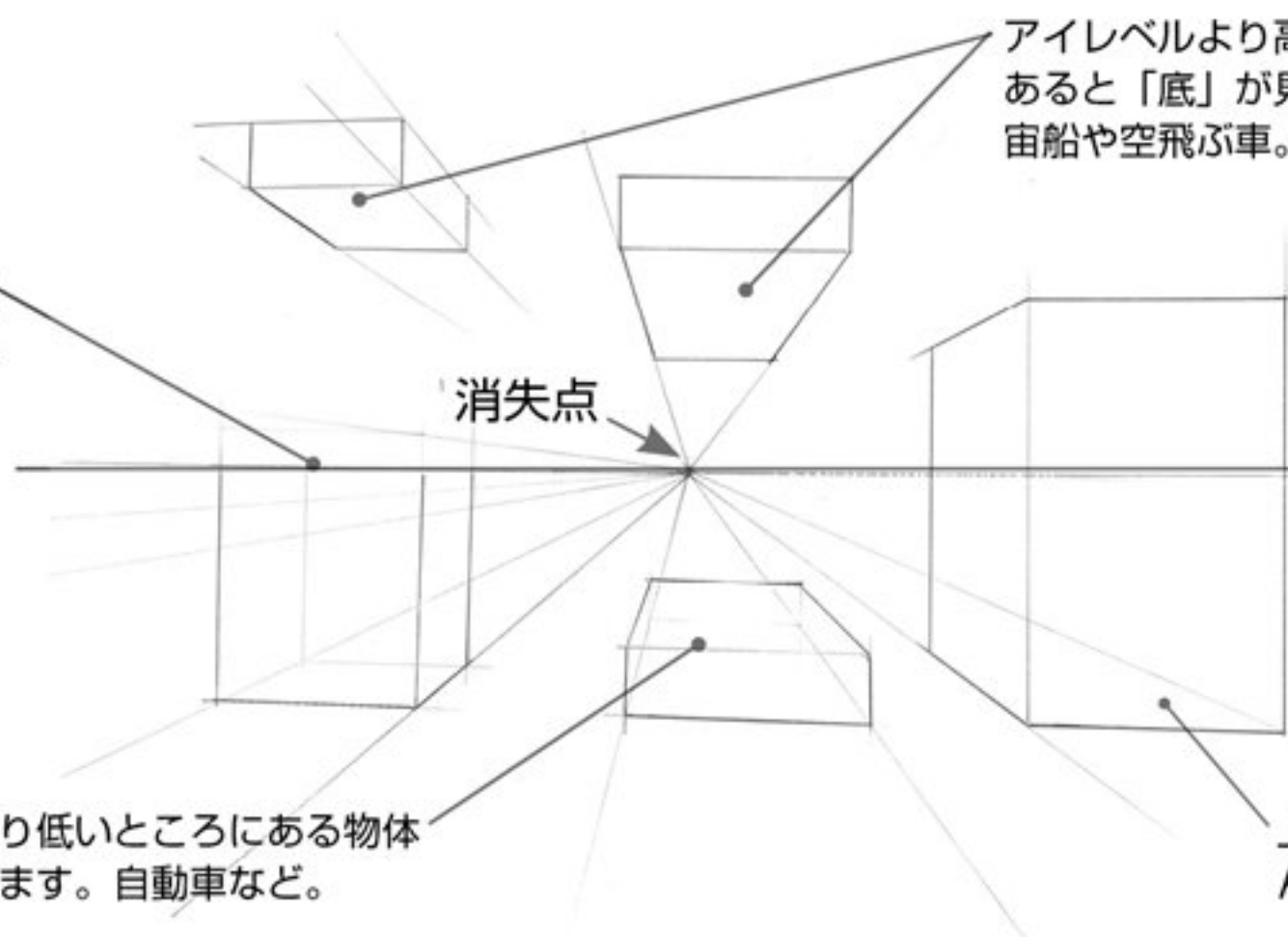
1. 水平のライン（アイレベル）を適当に引きます。
2. アイレベルのどこかに点を打ちます。この点を「消失点」とします。

最初はラフイメージを描いてから、アイレベル、消失点を決めて、作画を進めます。ラフイメージを「写真」として使うノリで描きましょう。

● ハイアングルの場合

高いとこから見下ろす。ふかんの構図です

● ローアングルの場合

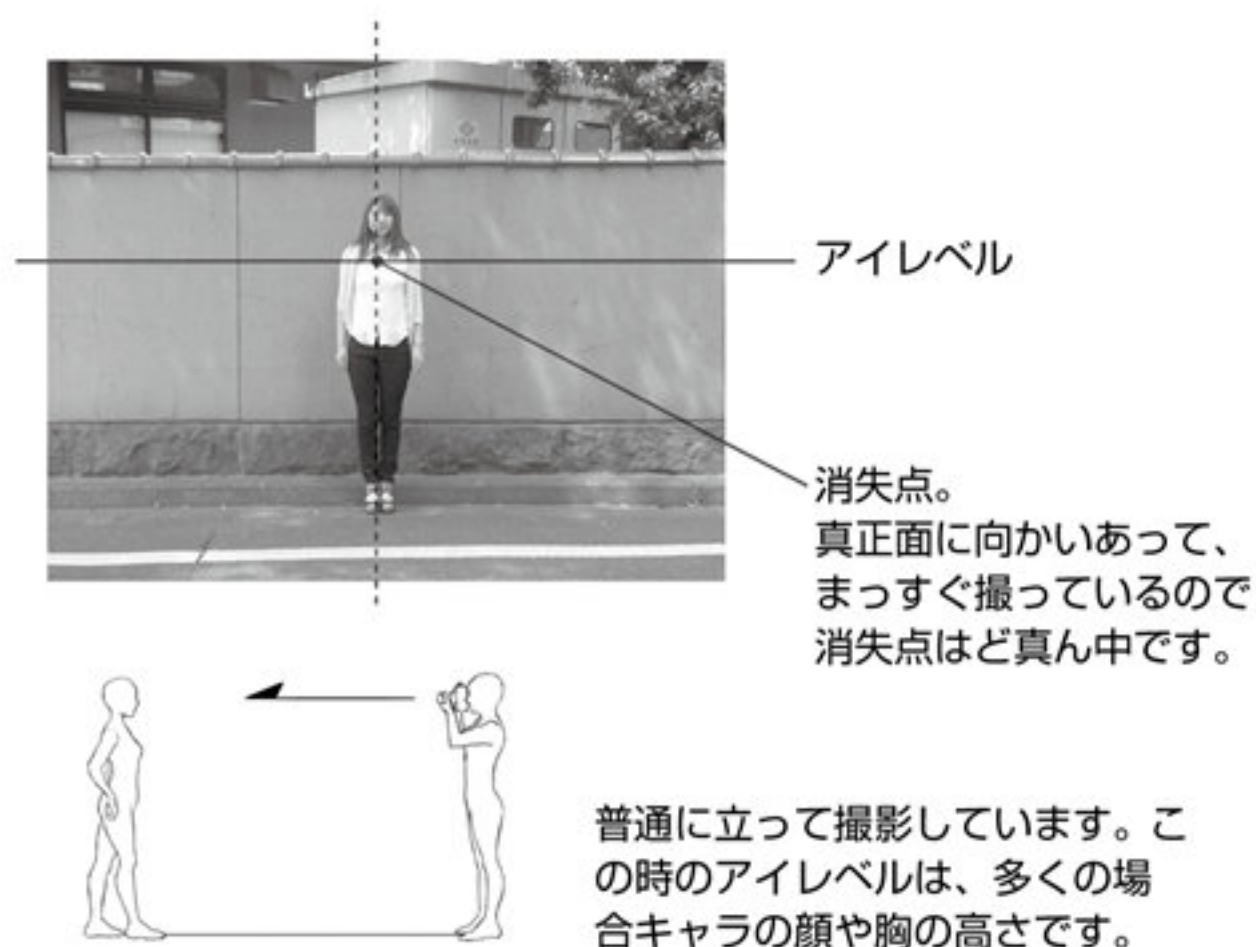
低いとこから見上げる。アオリの構図です

● アイレベルと底面と上面の見え方

透視図法

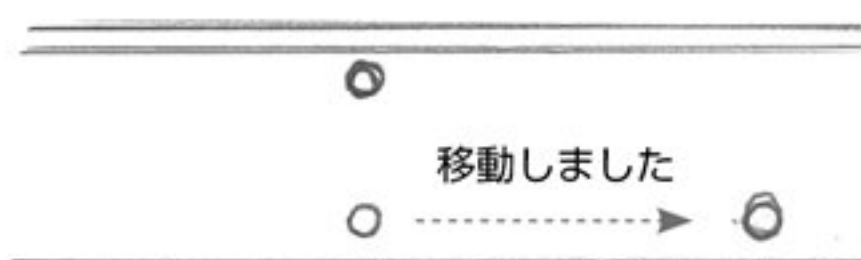
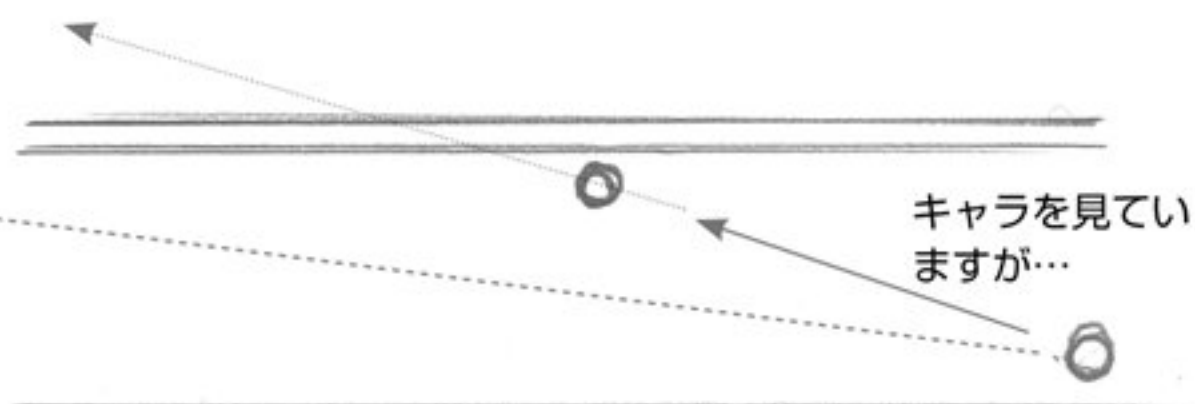
「パース」とは「パースペクティブ / 透視図法」の省略です。

パースの誕生

アイレベルが上か下か真ん中かで、「アオリ」「フカン」「普通」が決まります。
消失点は、「正面か左右か」で「正面背景」と「パース背景」が生まれます。

● 正面アングル…正面背景

普通に立って撮影しています。この時のアイレベルは、多くの場合キャラの顔や胸の高さです。

● ナナメアングル…パース背景

◎ 撮影者はキャラと同じ地面の上に立っています。撮影者が移動して撮る位置が変わると、「見え方」が変わります。この時、高さ（アイレベル）は同じですが、消失点は違うところに移っています。

実は「視線そのものは、この辺まで見ています（このあたりで、視線が収束 / 消滅すると考えます）。

● アイレベルと消失点の出し方

① ナナメのラインを延長します。原稿よりはるかに遠くになる時は、紙を継ぎ足したりすることもあります。

消失点。ナナメの線が交わったところです。×で印をつけることが多いです。

② 消失点から水平（真横）に直線を引きましょう。これが、アイレベルになります。

ポイント

紙を継ぎ足しても足りないことが多いです。マンガの現場などでは、「キャラの胸か顔のあたりに水平線を引いて、アイレベルにしちゃう」という描き方もされます。

● 消失点は建物や道路に応じて見つけ出そう

側面が見える建物 (パース背景)

ナナメアングルタイプで、「パース背景」です。透視図法的には、「1点透視」を利用して描かれます。

側面が見えない建物 (正面背景)

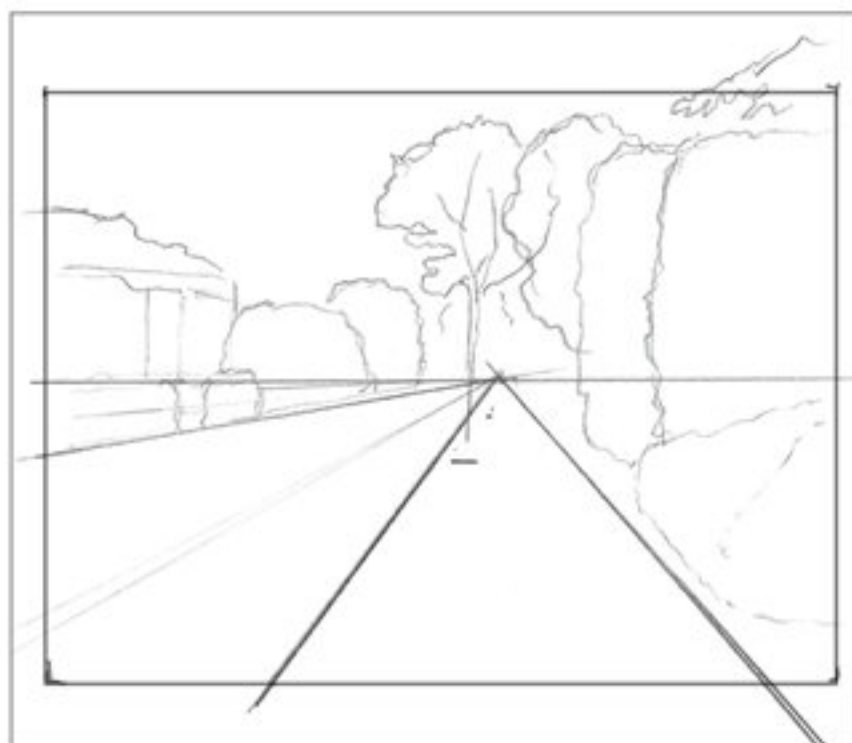
この建物は上から見ると長方形です。

正面アングルタイプで、「正面背景」です。真正面は消失点が見つけにくい気がしますが、アイレベル上の中央です。

奥の建物のナナメラインを延長したらここで交わりました。奥の建物の消失点です。消失点は、建物の向きによって複数出てくることがあります。

建物の接地面が水平なので、これがアイレベルです（同じ道路上で、側面が見える写真も撮っておきましょう）。

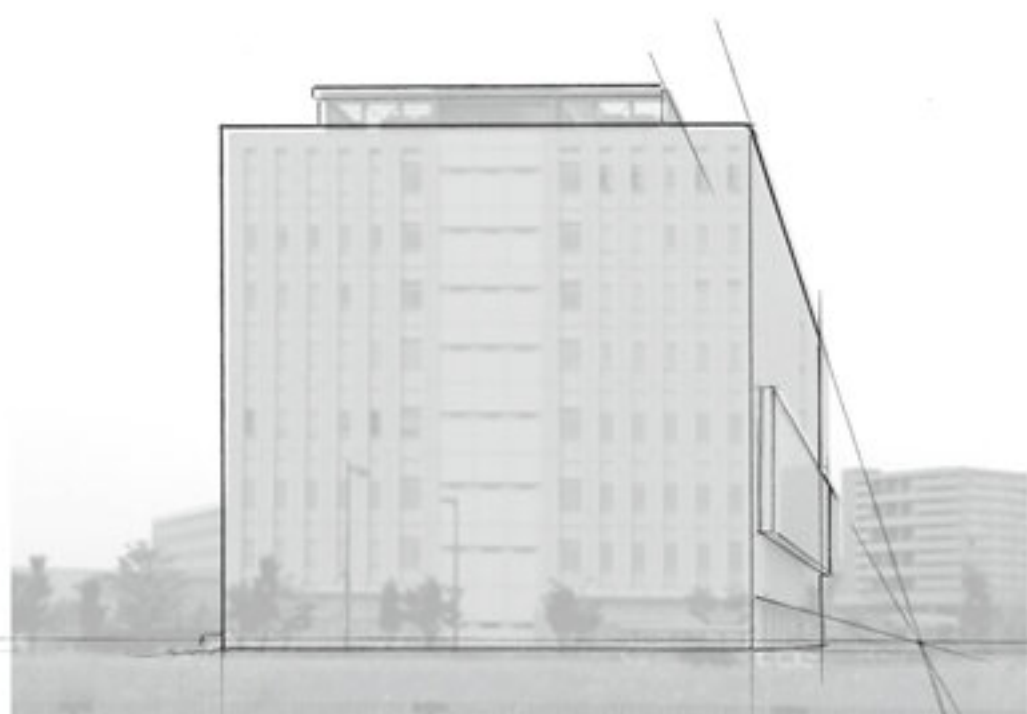
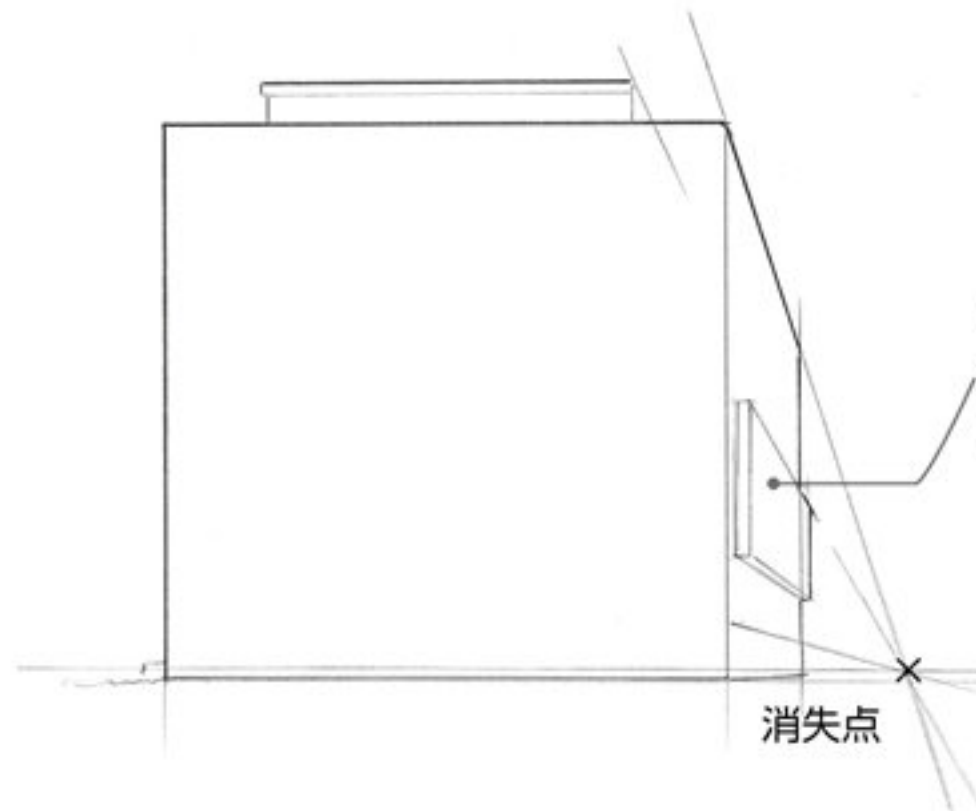
● 道路の消失点とトレスの誤差

直線道路の消失点とアイレベルは簡単に出てきます。ただ、道路は微妙にわん曲していたり、カメラのレンズによって曲がったりしています。トレスしているとそうした「誤差」にうろたえることもあります。「そういうものだ」と割り切って、描きましょう。

道路のラインを決めたら、もう迷わず街路樹や建物のアウトラインをとりながら仕上げていきましょう。ちゃんと絵になってくれます。

消失点、アイレベルを決めて道路のラインを引いたら、写真の道路のラインとは一致しなかった！…という例です。そういう所があちこち出てきますが、写真と同じにする必要はありません。

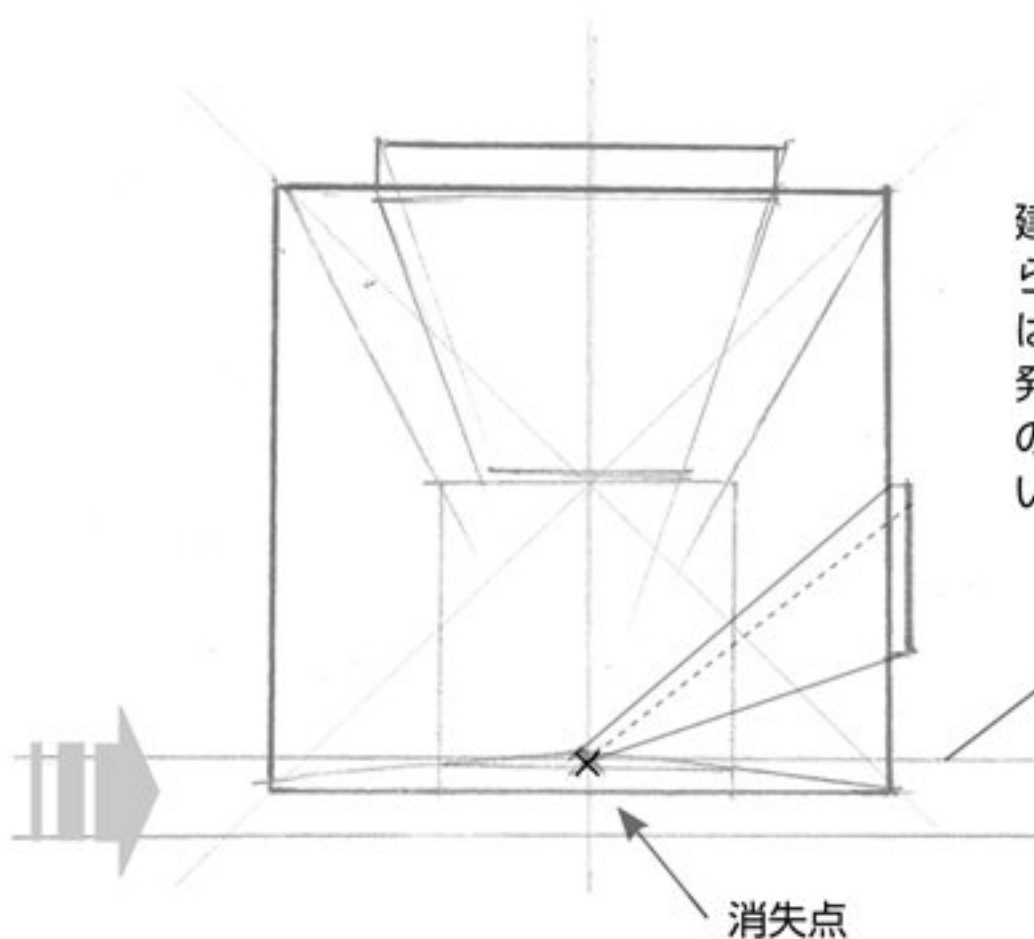
ベーシックな1点透視図法

・消失点は１つ。
・正面＋側面で、立体を表現する技法。
・簡単に奥行きを出す。

一本道の道路や通路も、多くは１点透視で描きます。

側面部のものも、全部同じ消失点に向かいます。

アイレベル

消失点

トレス

建物の透視図。奥行きなどをとらえます。「透視図法」とは、実はこういう絵を描く必要性から発達しました。応用すると、車のタイヤの位置を正確に描きたい時などにも利用されます。

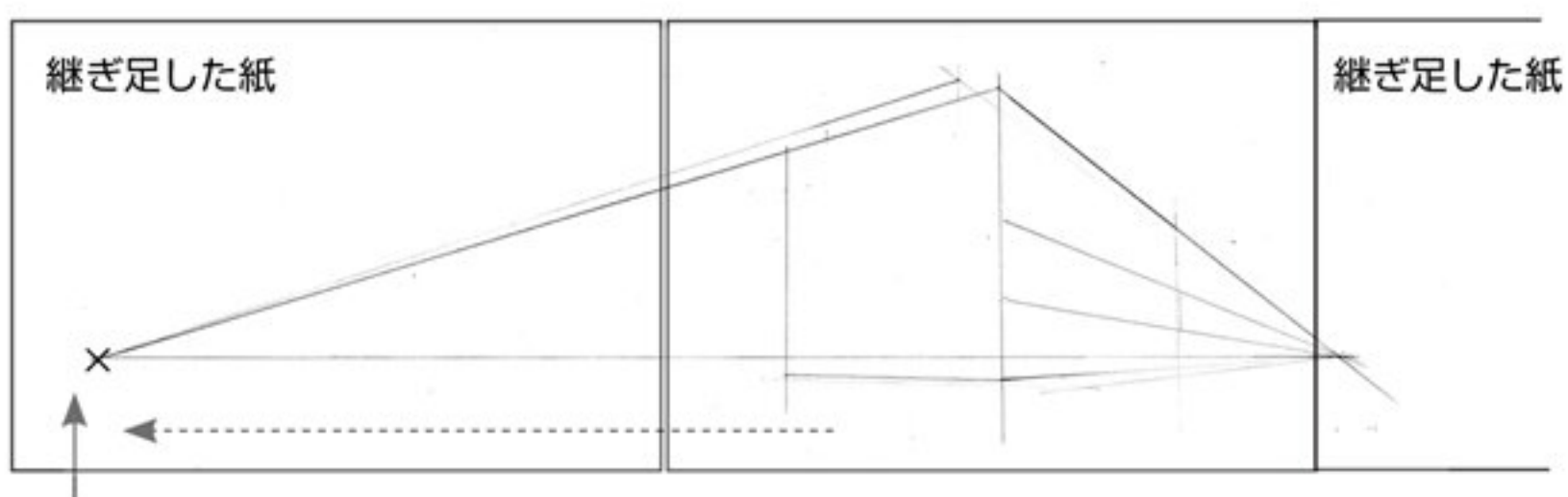
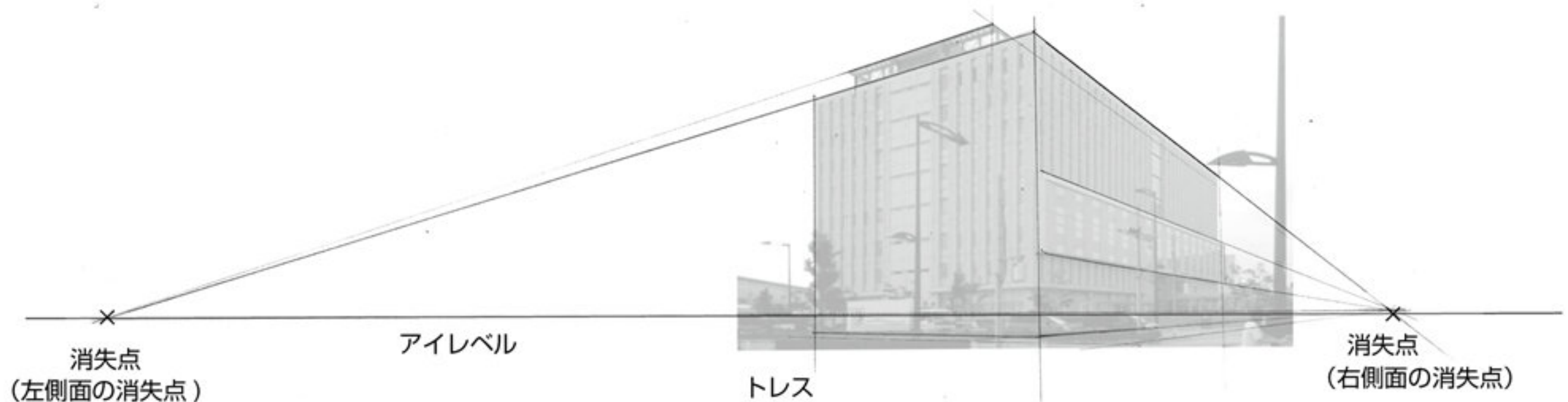
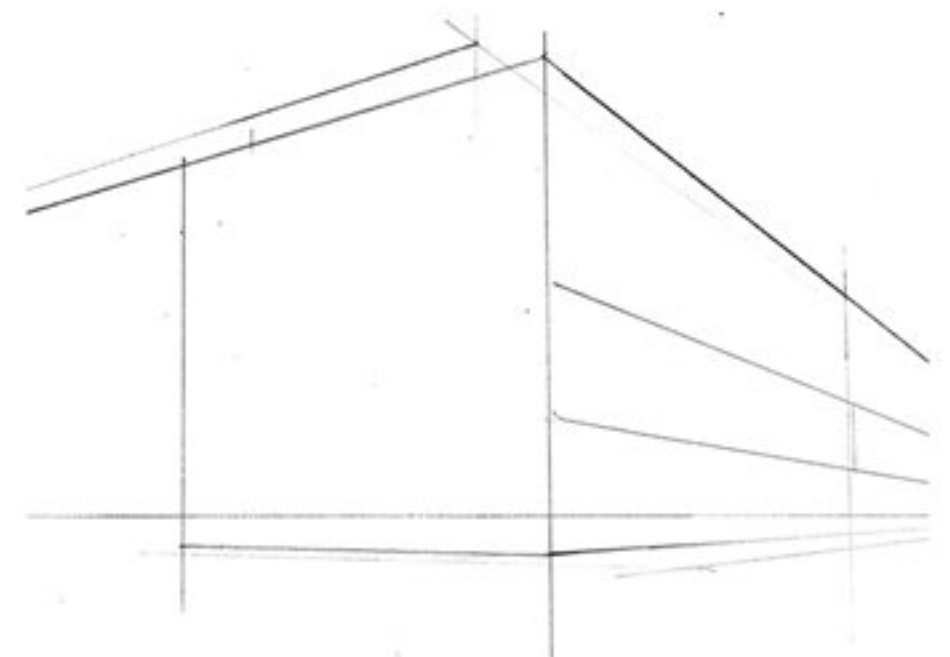
アイレベル。他の角度から撮った写真を検討して割り出しました。

消失点

参考：真正面

存在感をアピールする 2 点透視図法

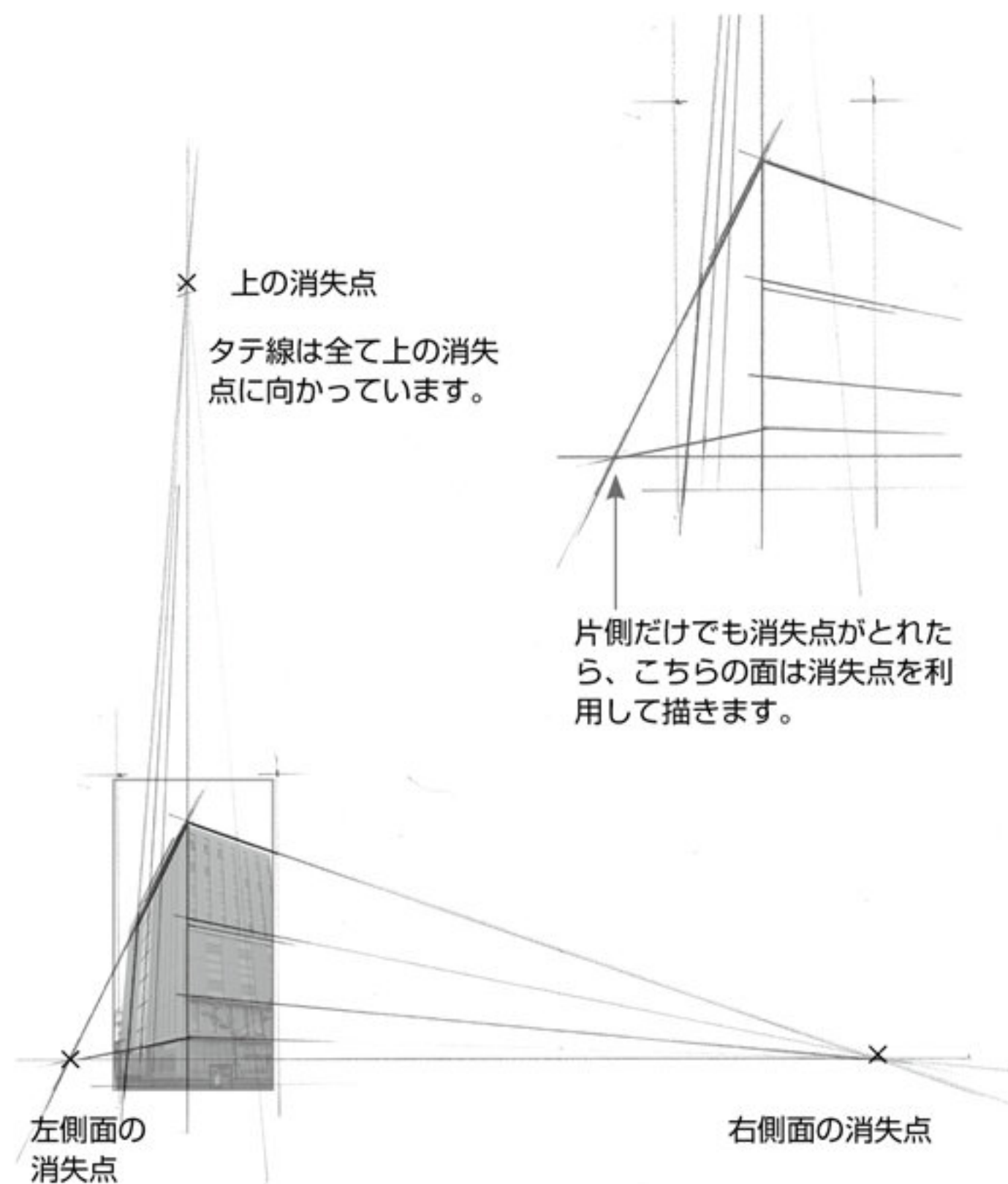
- 消失点が 2 つ。
- 側面 + 側面で、立体を表現する技法。
- 建物の存在感が Up します。

道路の作画に利用する場合は 3 差路や交差点などで用いることがあります。

カッコイイ二点透視での建物は、ほとんどがかなり遠くに消失点があります。このように紙を継ぎ足さないと出てこないくらい、はるかかなたのことが多いです。

● トレスで描く場合

全体の形をとって、主要なナナメ線から描きましょう。なお、写真はタテの線が曲がっていることがあります。垂直に補正して描きましょう。

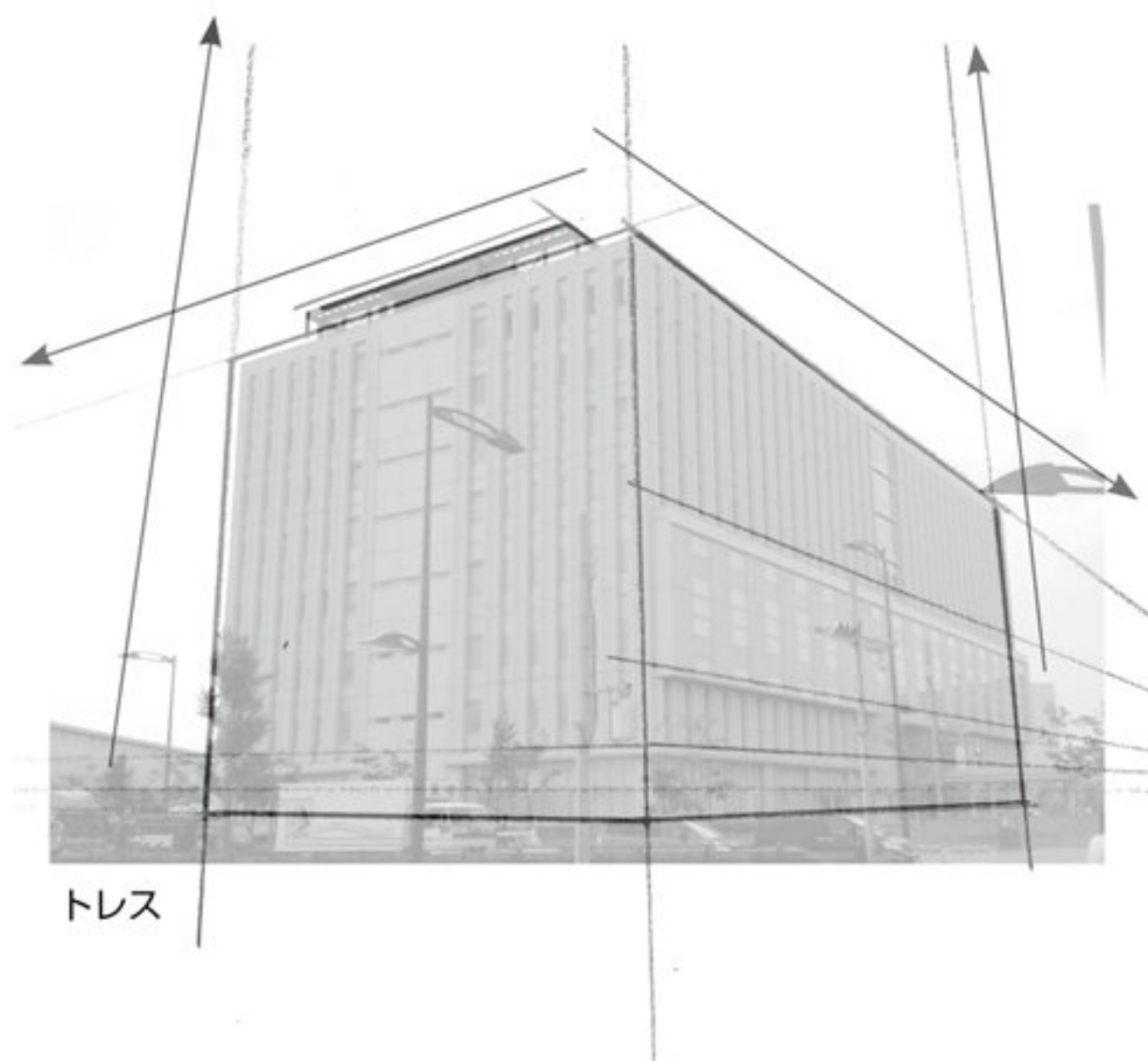
迫力の３点透視図法

・消失点が３つになります。
・側面＋側面＋高さの奥行きの「点」です。

見上げたビルや見下ろしたビルなどで、高さを強調したドラマティックな画面づくりに用います。

トレスでも、消失点を割り出そうとするとこんなことになります。２点透視同様、「消失点がほんとはある」ということだけ意識しながら、写真に準じて描きましょう。

● 巨大な建物は普通に撮ると３点透視になる

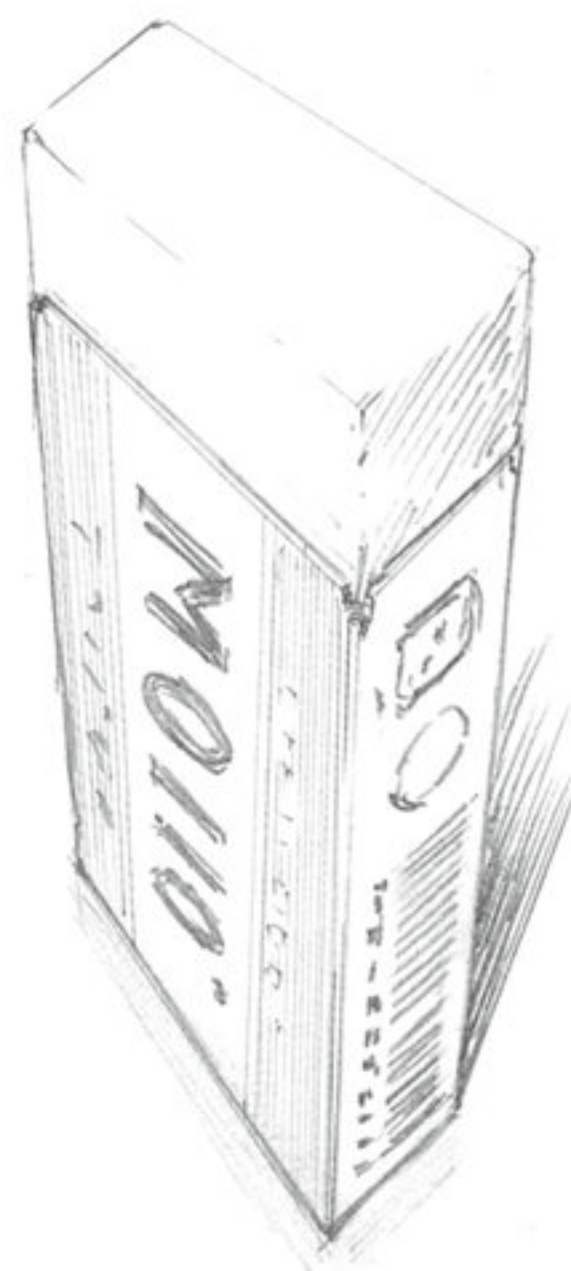
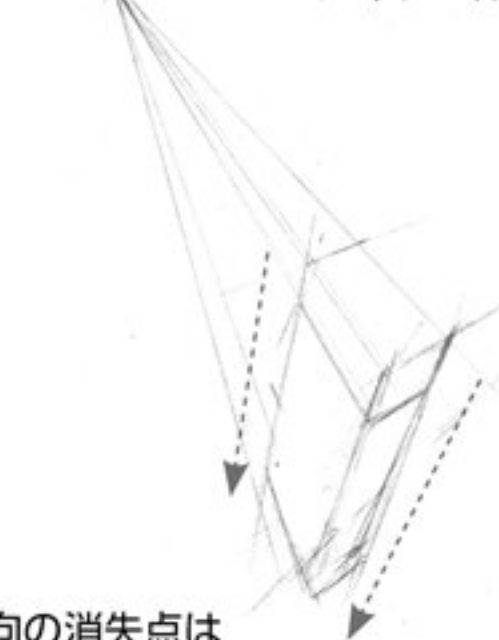
巨大な建物ほど、全景を撮ろうとすると自然に「３点透視」で撮れてしまいます。

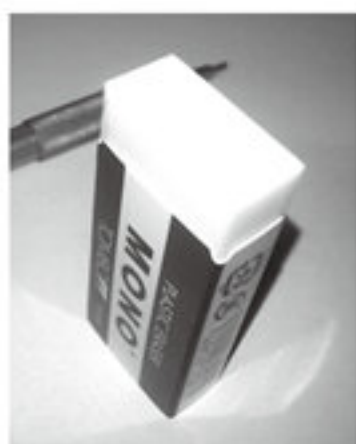
トレス

消失点

その他のビル。上方向の消失点は中央のビルと同じですが､側面（ナナメの線）はそれぞれ別の消失点に向かいます。立っている向きが、建物ごとに違うからです。

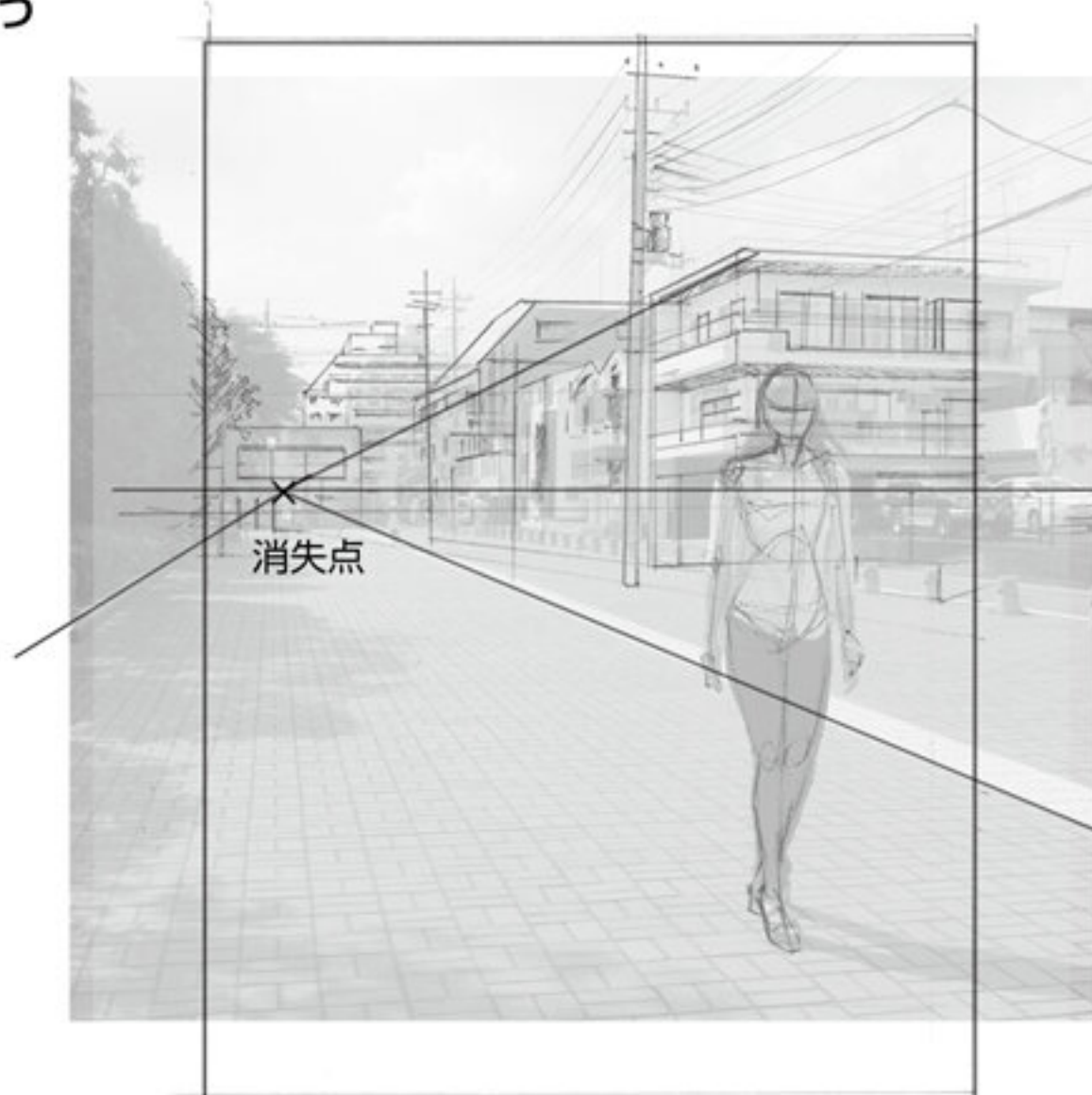
● パース技法はこんなものにも

シャープペンシルと消しゴム

写真のまま描いたもの。フカンで見たビルのようなおもむきが出ます。

タテ方向の消失点は下方になります。

できあがってから、中央のラインが垂直になるように傾けました。

パースとキャラの配置

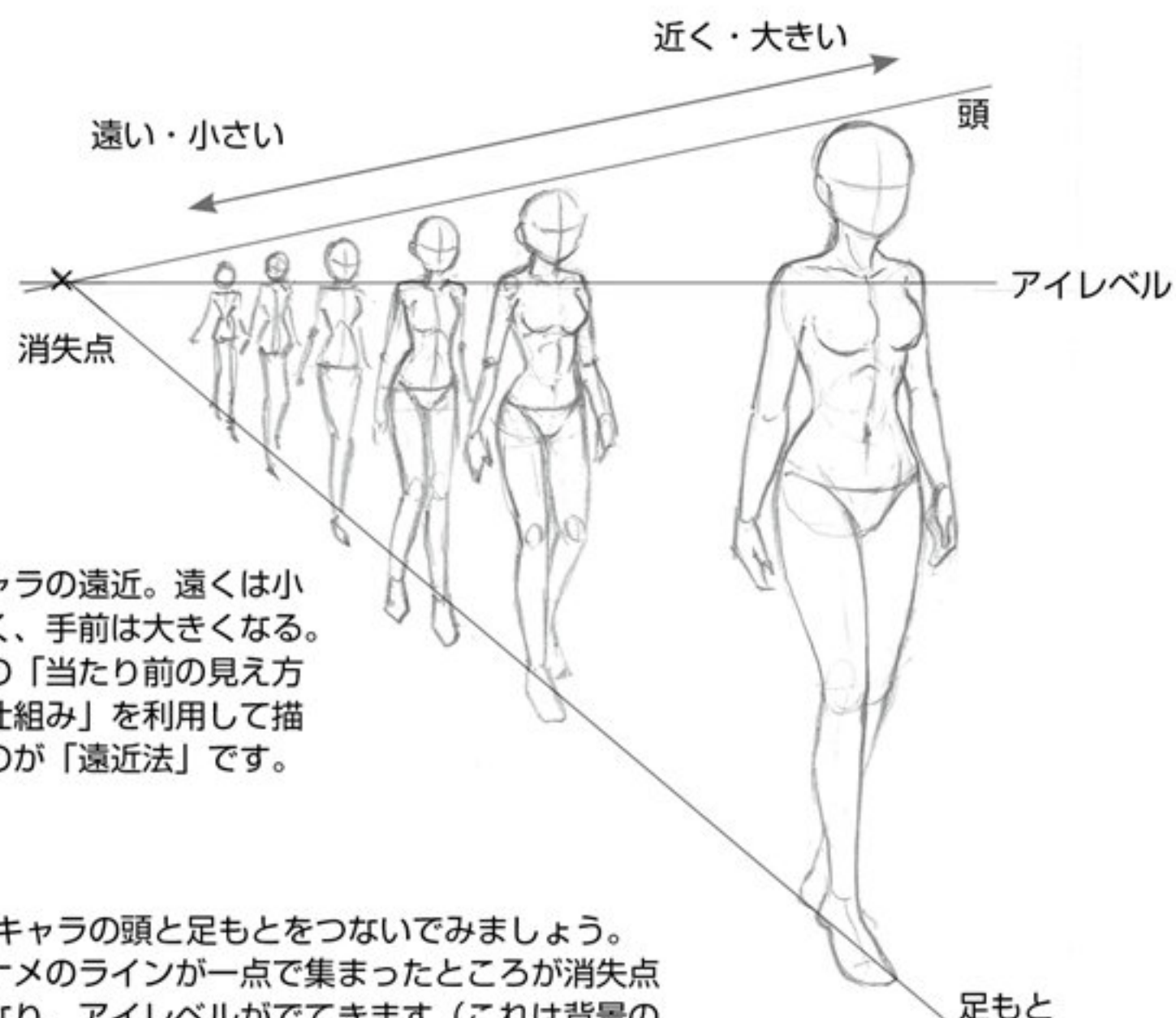
キャラとアイレベルの関係を割りだそう

基本にした資料写真

アイレベル

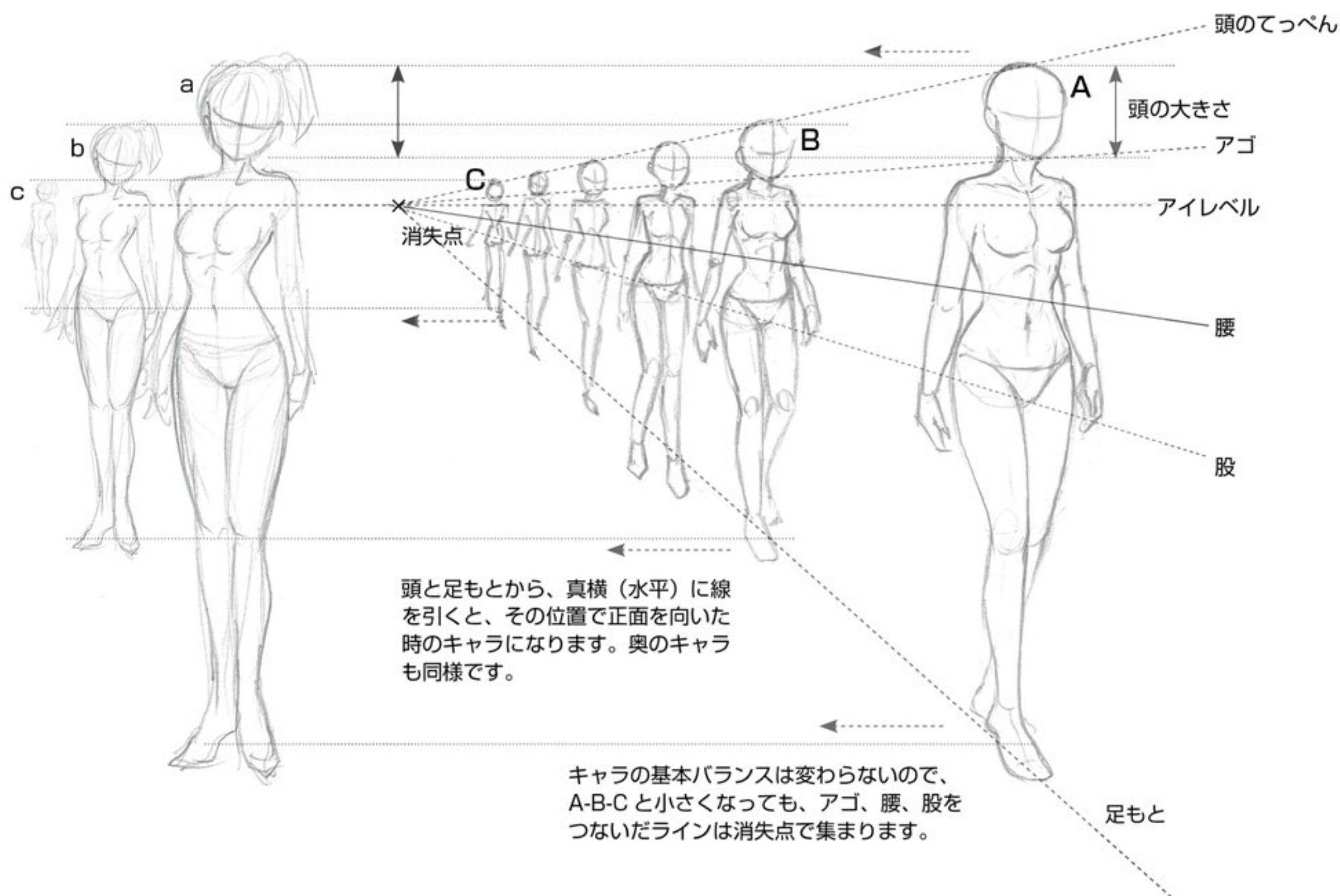
消失点、アイレベルをとりました。アイレベルはキャラの肩ぐらいの高さです。

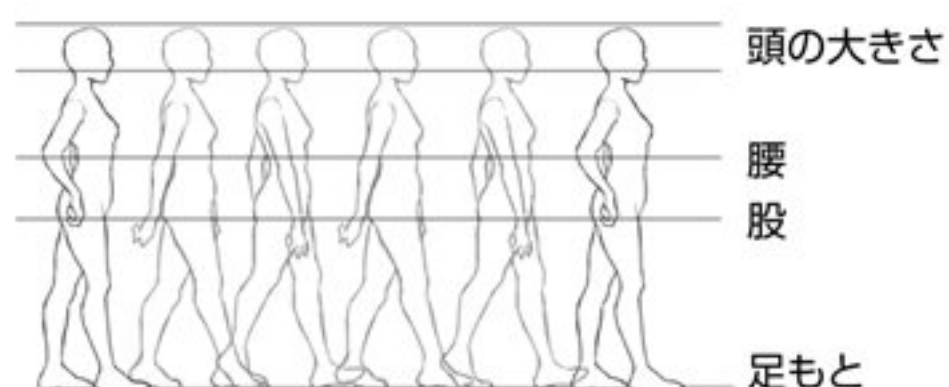
ならば…

他のキャラを描く時は、肩あたりをアイレベルに合わせて描きます。

合成写真のトレス。同じ位置で撮った連続写真で、背景に合わせてキャラを配置したものです。

キャラの遠近。遠くは小さく、手前は大きくなる。この「当たり前の見え方の仕組み」を利用して描くのが「遠近法」です。

● キャラの頭と足もとをつないでみましょう。ナナメのラインが一点で集まったところが消失点になり、アイレベルがでてきます（これは背景のアイレベルと一致します）。

頭のてっぺん
a
b
c
A
B
C
頭の大きさ
アゴ
アイレベル
消失点
腰
股
足もと

頭と足もとから、真横（水平）に線を引くと、その位置で正面を向いた時のキャラになります。奥のキャラも同様です。

キャラの基本バランスは変わらないので、A-B-C と小さくなっても、アゴ、腰、股をつないだラインは消失点で集まります。

「肩あたりをアイレベルに合わせて描く」

…ここのキャラ全員、アイレベルの位置は同じ（肩あたり・脇の下ぐらいの位置）です。
※アイレベルが胸の位置なら胸、顔なら顔にします。

● キャラの配置テクニック

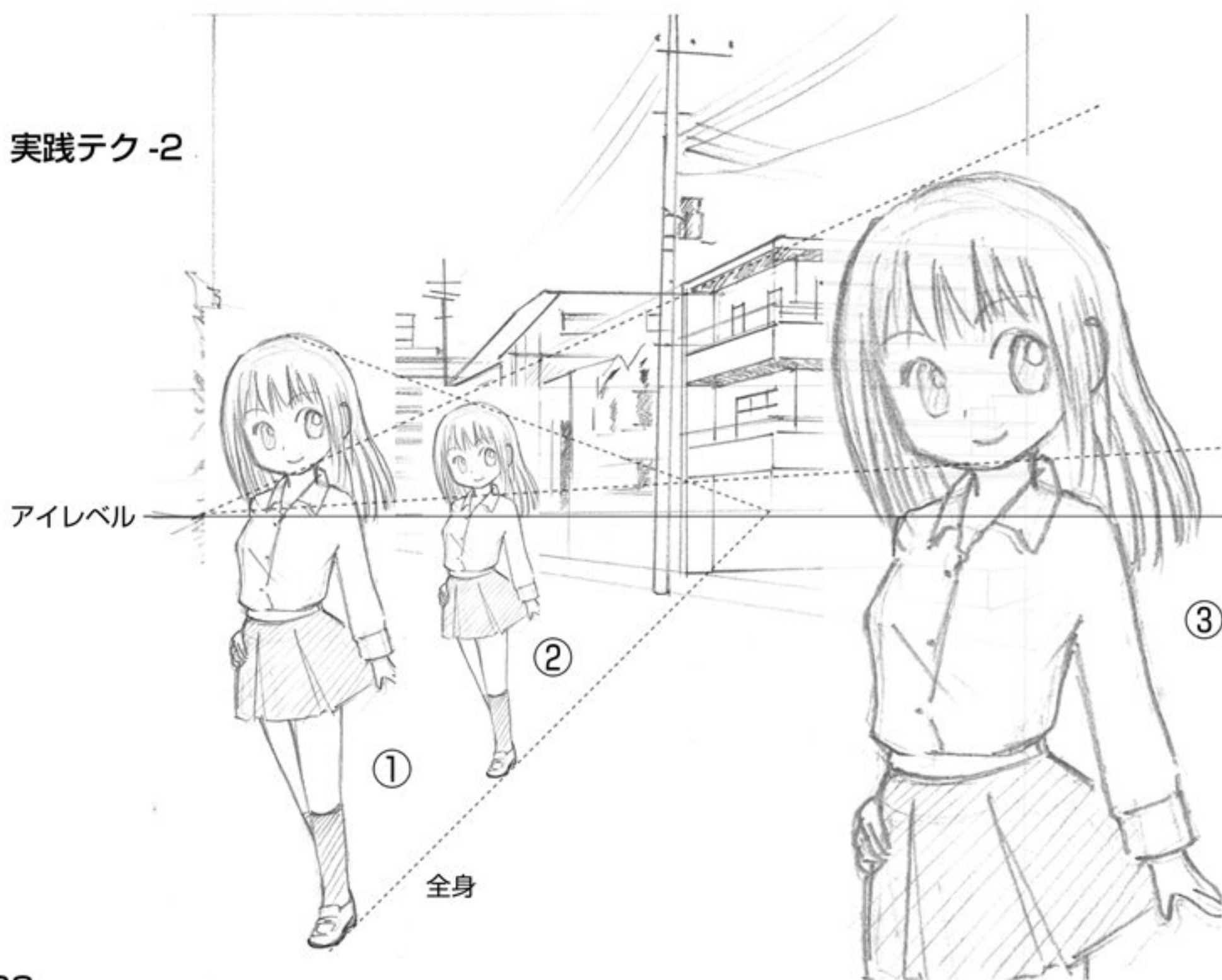
肩あたりにアイレベルをそろえるだけで描けますが、
パース技法を用いた手法も簡単に紹介します。

全身ショット

手前に出てきました（ニーショット）

実践テク -1

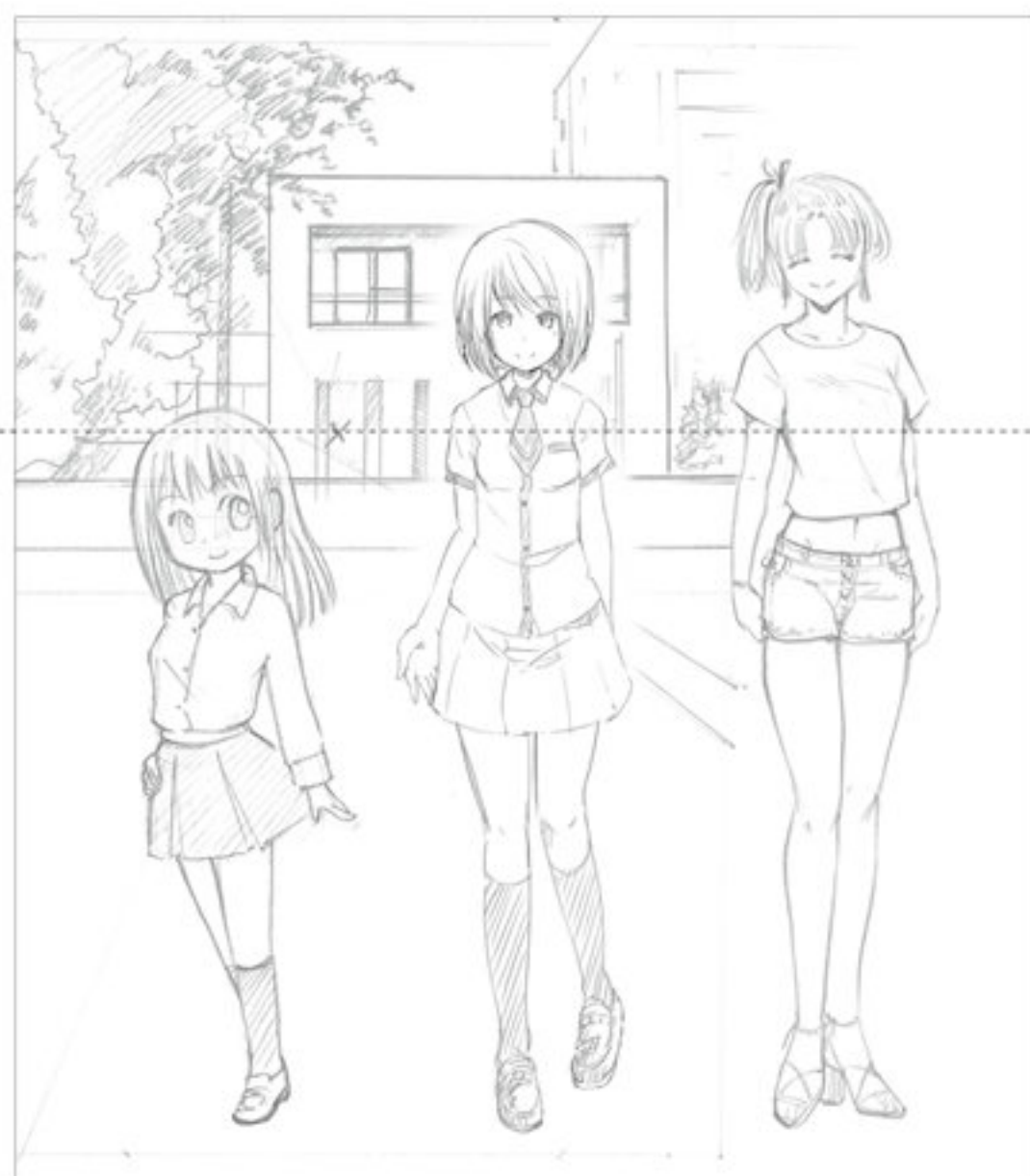
① ベースにするコの頭の大きさ。
② 頭とアゴと、適当に決めた消失点をつないで、延長します。
好きなところ（描きたい顔の大きさ）で矢印③をとります。これを手前に出てきたキャラの顔の大きさの目安にします。

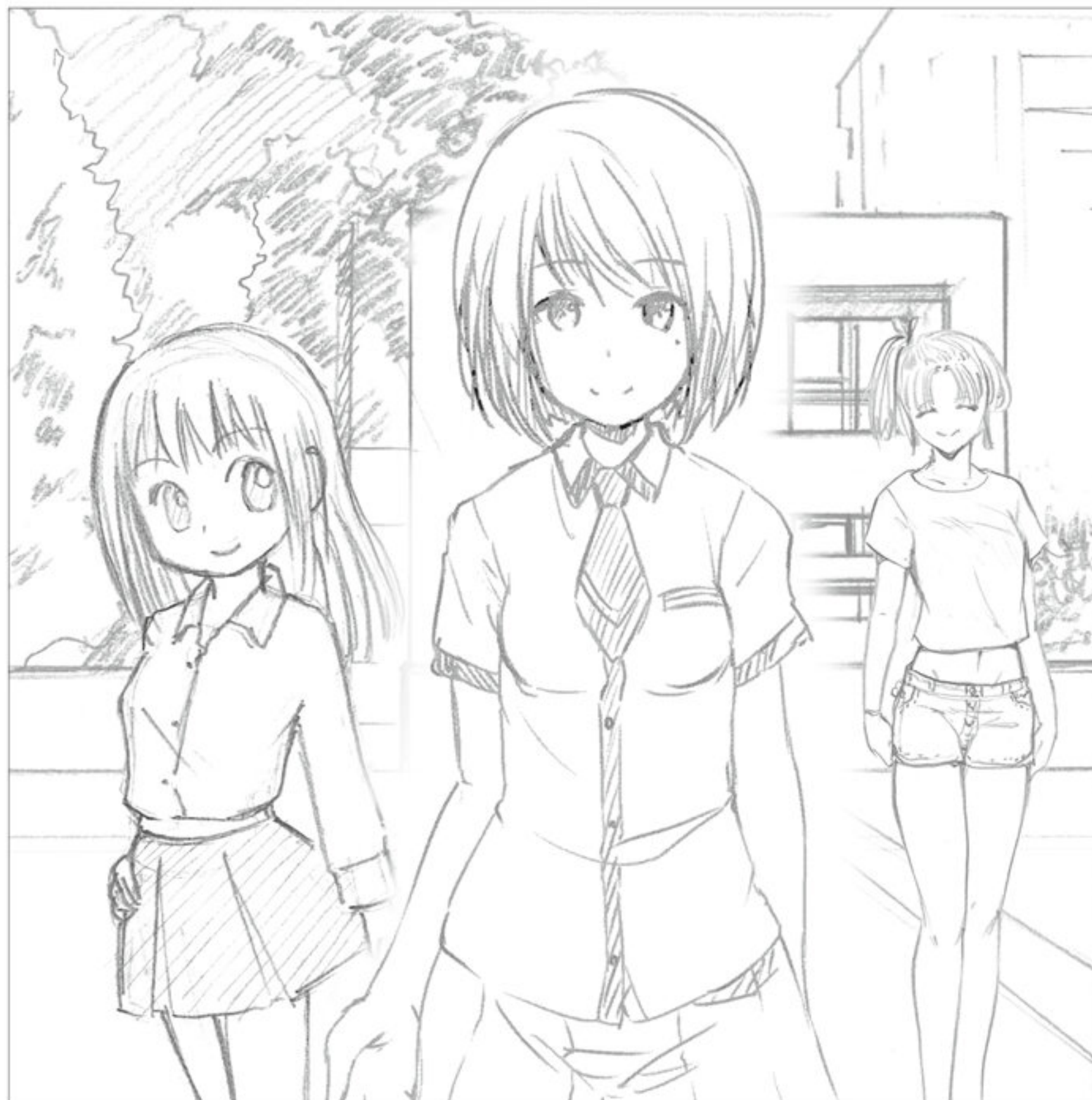
実践テク -2

① 基本として描いたキャラ。
全身からナナメラインを引いて。
途中に②のキャラを置きました
（全身の縮小）。
③のキャラは、 ②のキャラの頭からナナメのラインをとっています（頭部の拡大）。

● よく見ると、全員「肩のあたり」にアイレベルが通っています。
エリの上だったり、エリの中程だったり、微妙に違いますが、マンガ作品などでは、同一人物がひとつの画面に分身の術でいるケースはまれ。いろんな背の高さの人がいるのが普通です。
だから、「このコを基準にする」ということを決めたら、あとはキャラごとの身長差設定に応じて描き分けしましょう。

● キャラバランスの違うキャラの配置…遠近感を演出＋足もとを見せないテクニック

比較的簡単な「正面背景」タイプの背景。まずアイレベルを確認します。

アイレベルを肩あたりに合わせて並べてみました。違和感があります。

キャラの頭身から身長差を演出してみました。それなりに落ち着きのある画面になります。

キャラの足もとまで見えるもの。身長差を考慮に入れても、画面に違和感が出てしまいます。

遠近感、前後関係を演出して配置したもの。「足もとが見えないように」トリミングしてあるのがポイントです。

いざとなったら足もとを隠しましょう！

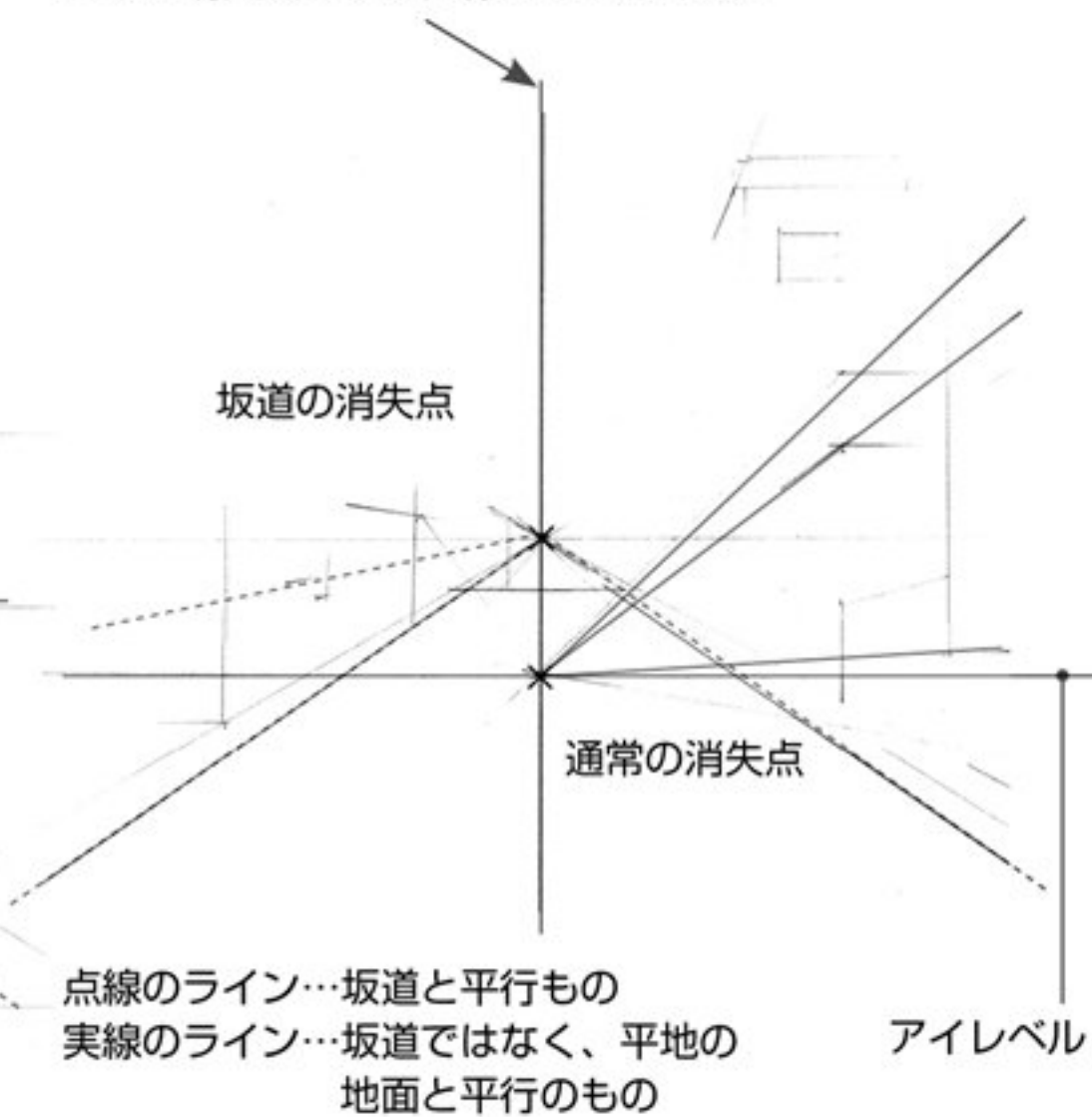
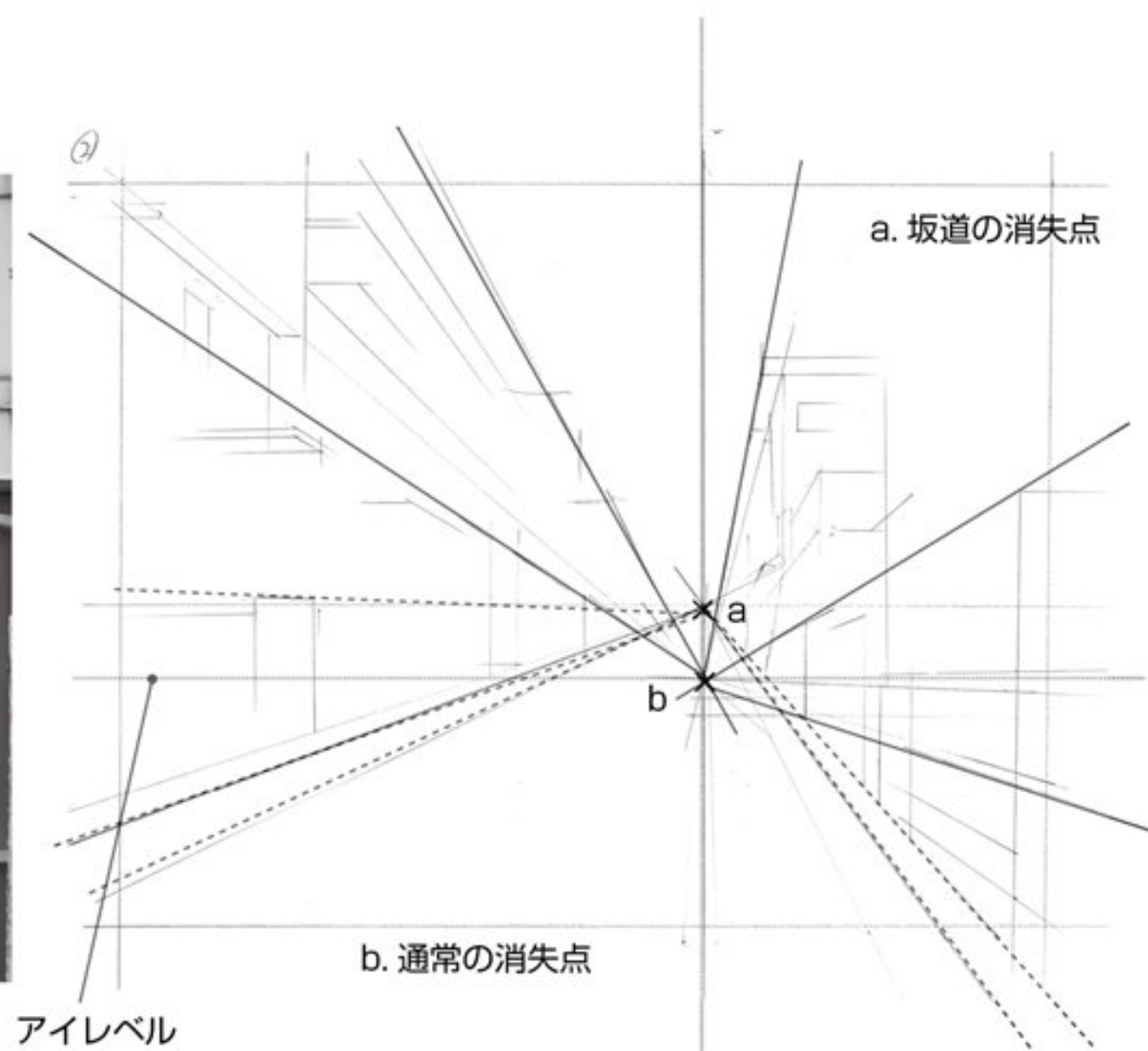
坂道

坂道には消失点が２つあります。トレスで描く時も、消失点を見つけて描きます。

上り坂

● 車道の真ん中から見た場合

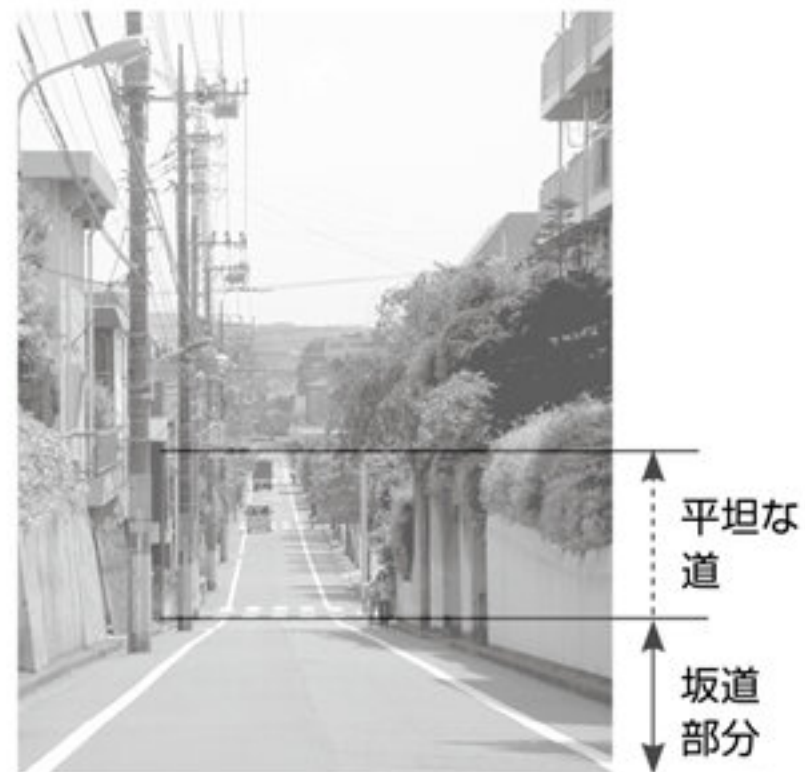
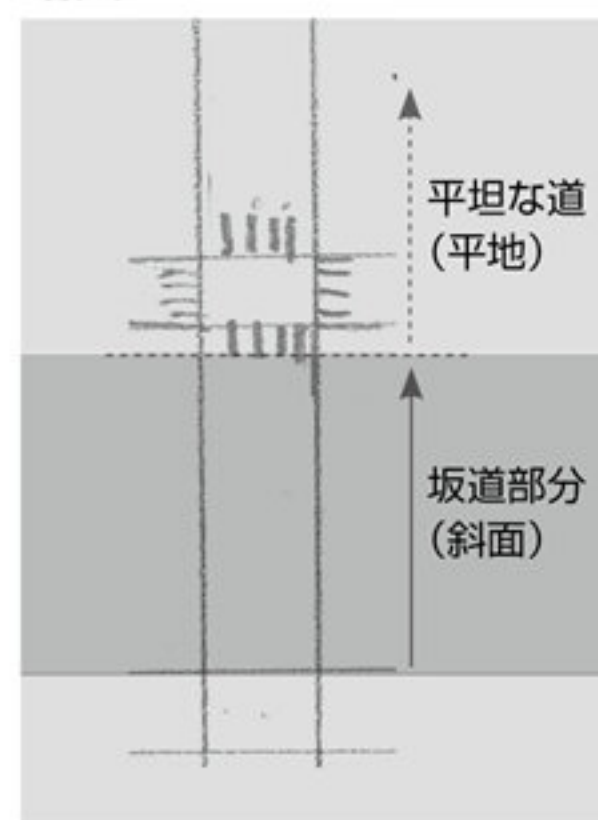
トレスのポイント

坂道と平行ものと、坂道ではなく、平地の地面と平行のものとが混在しています。

● 歩道に寄った場合

アングルが変わっても同様です。
点線：坂道と坂道に平行に作られている部分は、坂道の消失点に向かいます。
実線：ほかの建物のナナメ線は、すべてｂの通常の消失点に向かっています。

トレスのポイント

下り坂

上り坂と同様に、「坂道の消失点」と「通常の消失点」を見つけて作画しましょう。

● 車道の真ん中からの場合

略図

● 坂道の消失点に向かって描くもの
…坂道のライン、白線、縁石のみ。

● 平坦な道、及び坂道に立っている建物のナナメラインは、基本的に全て通常の消失点に向かって引きましょう。
※上面が坂道と平行に作られている塀などは坂道の消失点に向かいます。

トレスのポイント

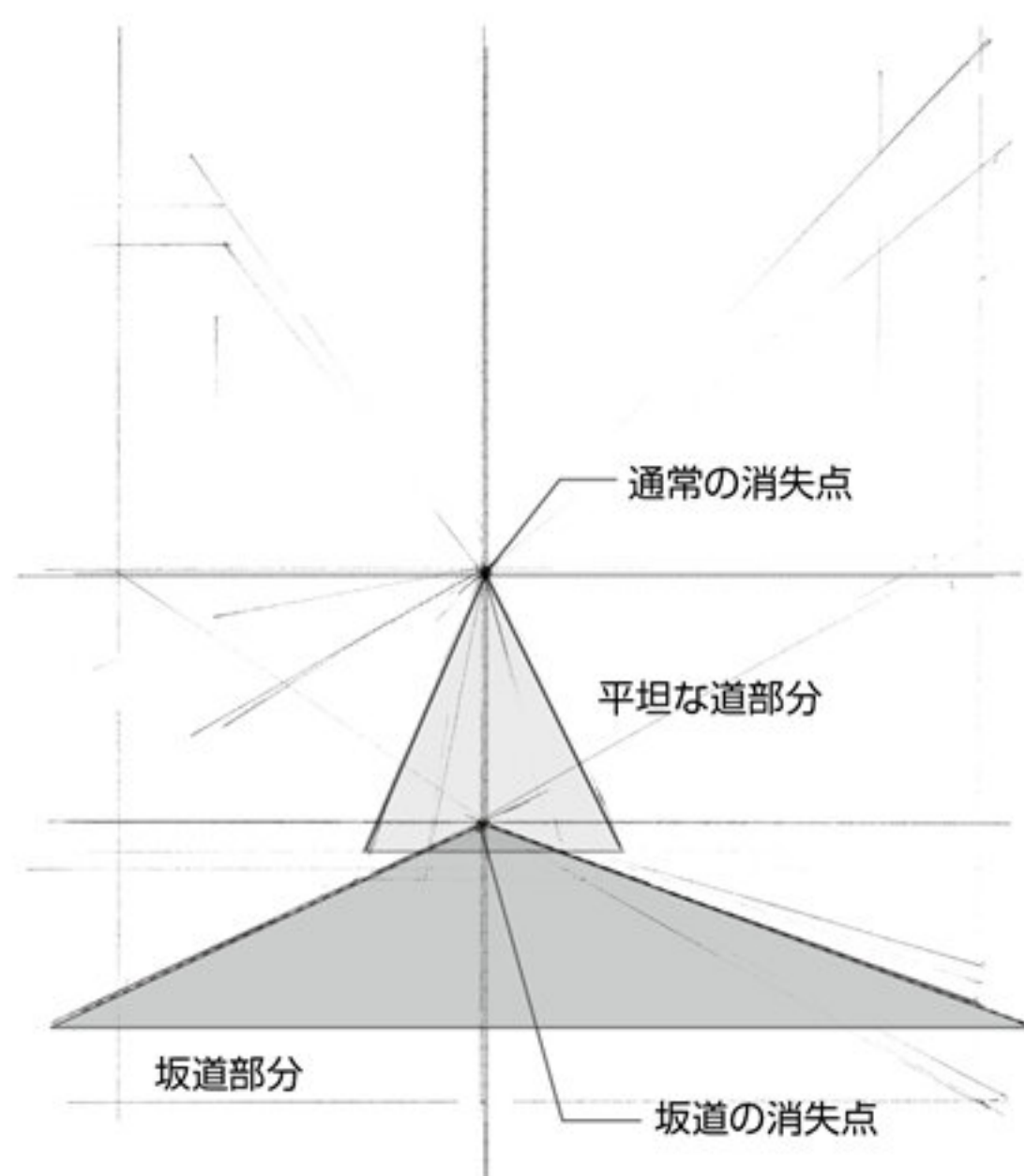
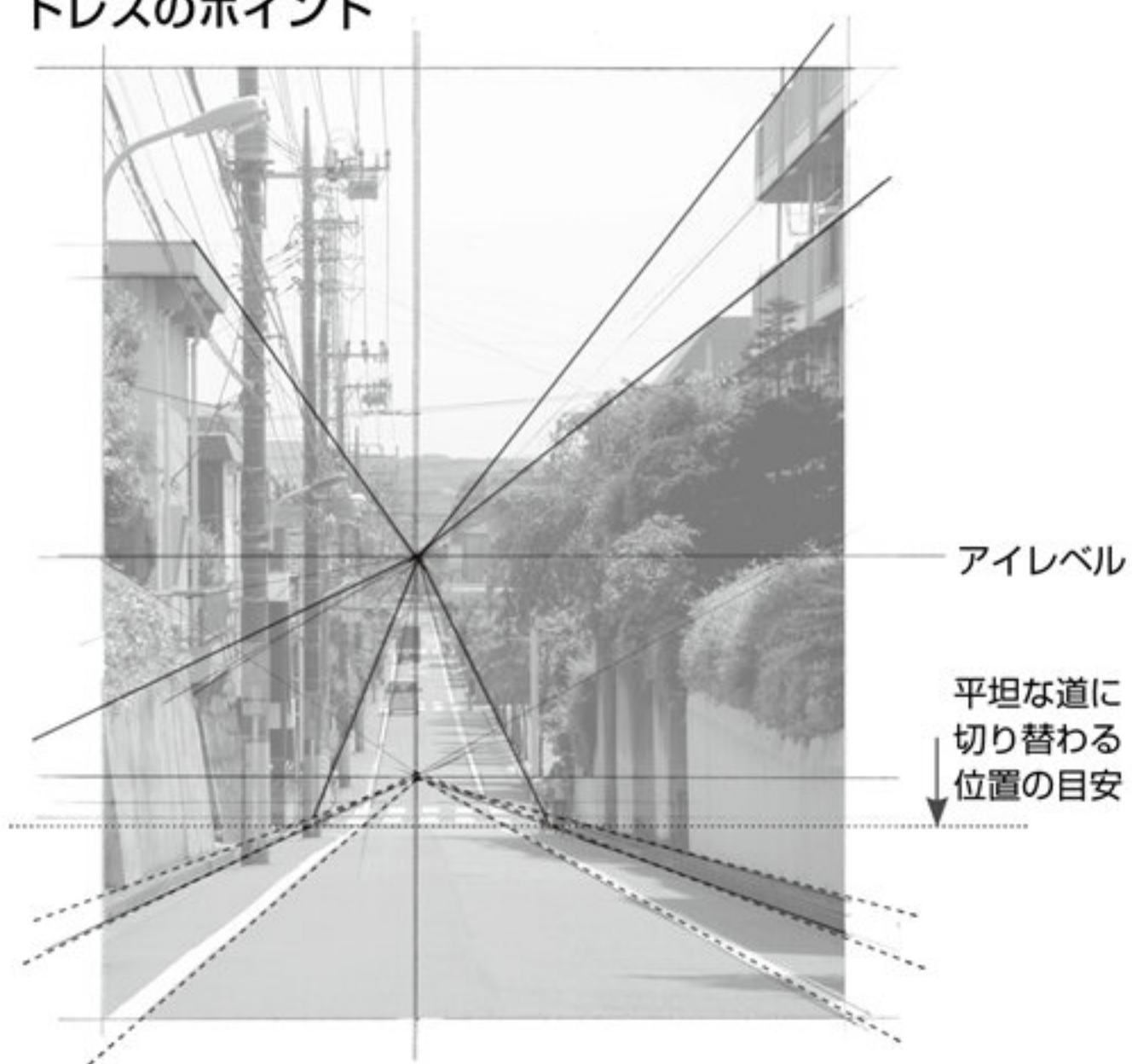
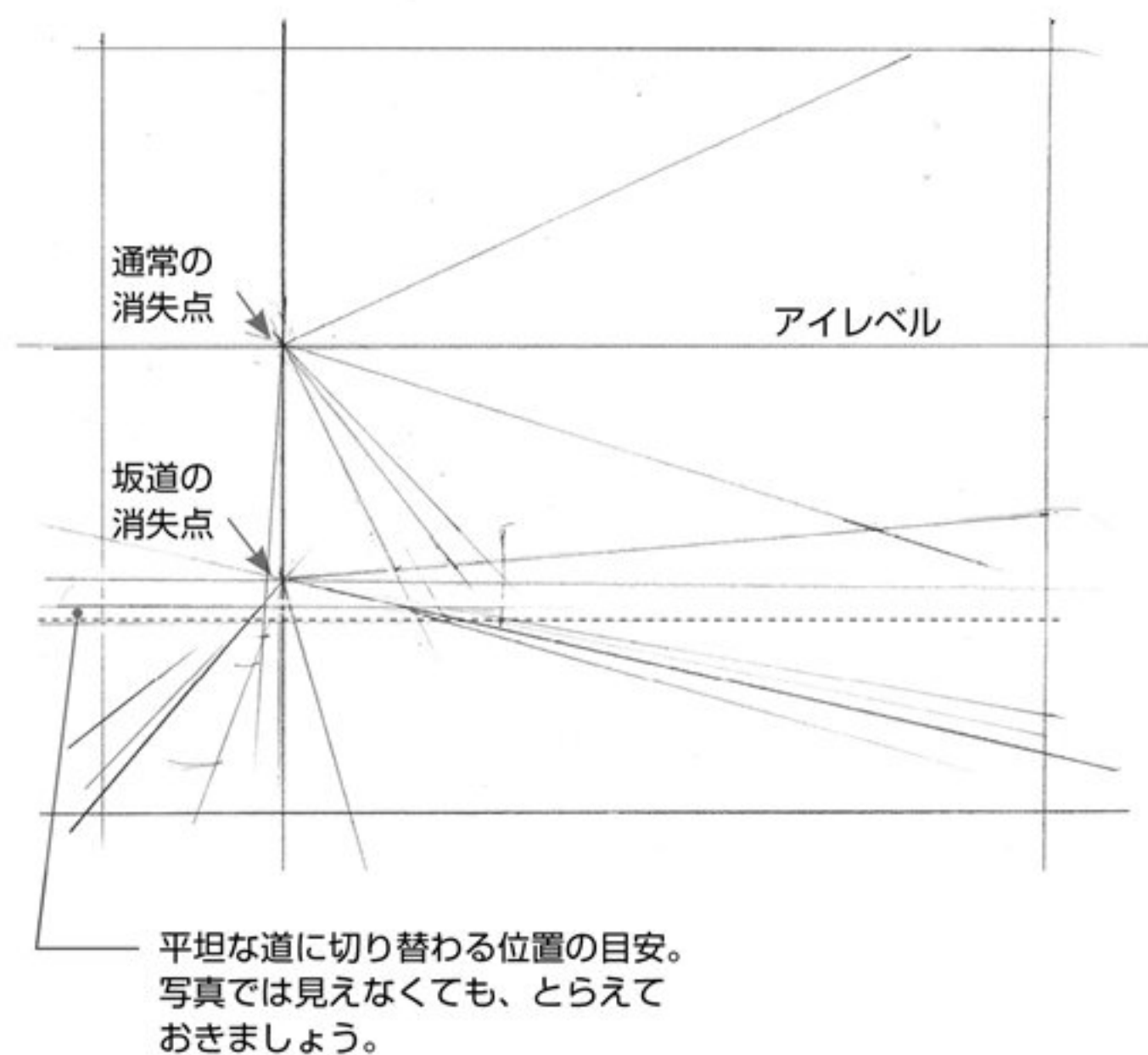
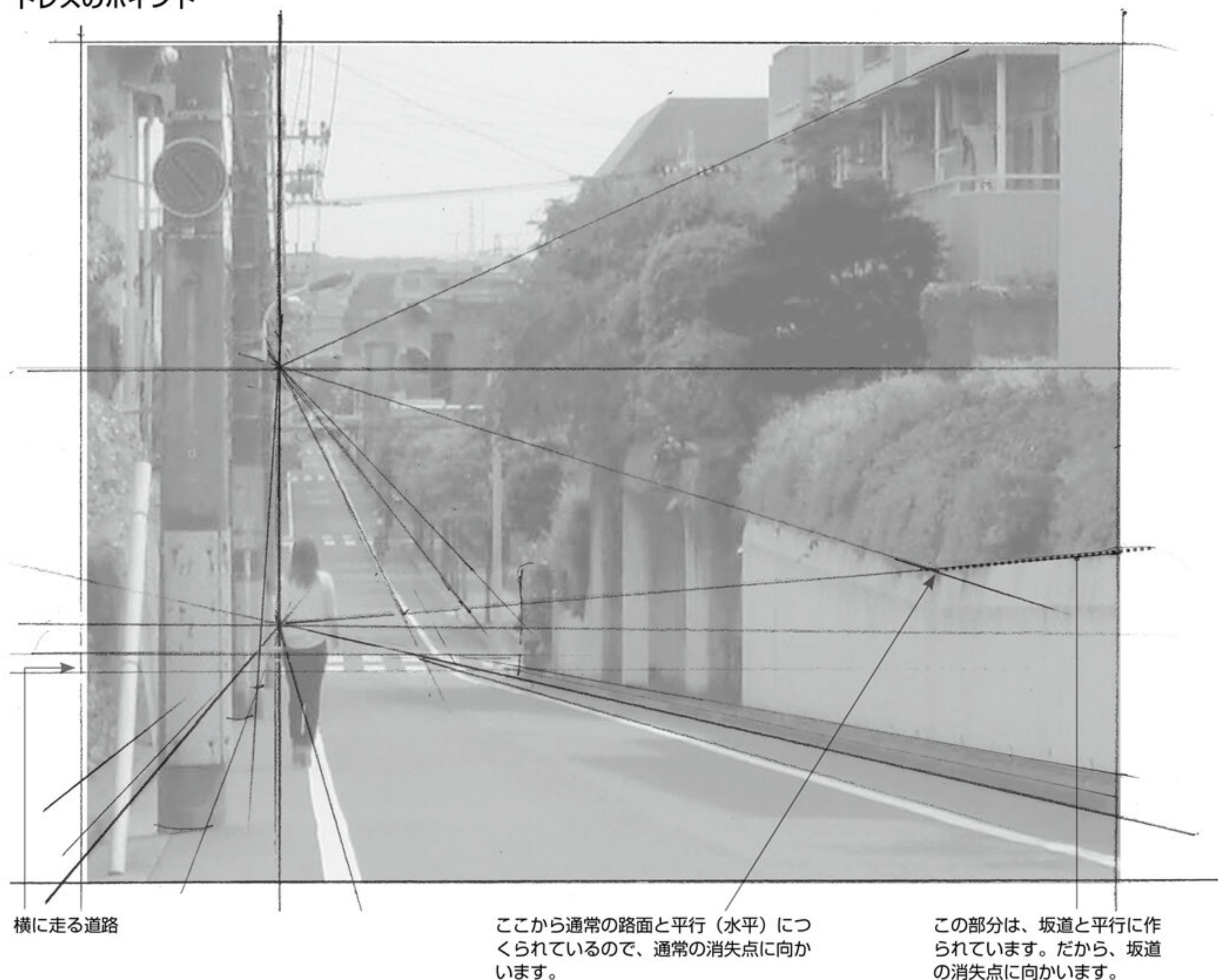
● 歩道に寄った場合

平坦な道に切り替わる位置の目安。
写真では見えなくても、とらえて
おきましょう。

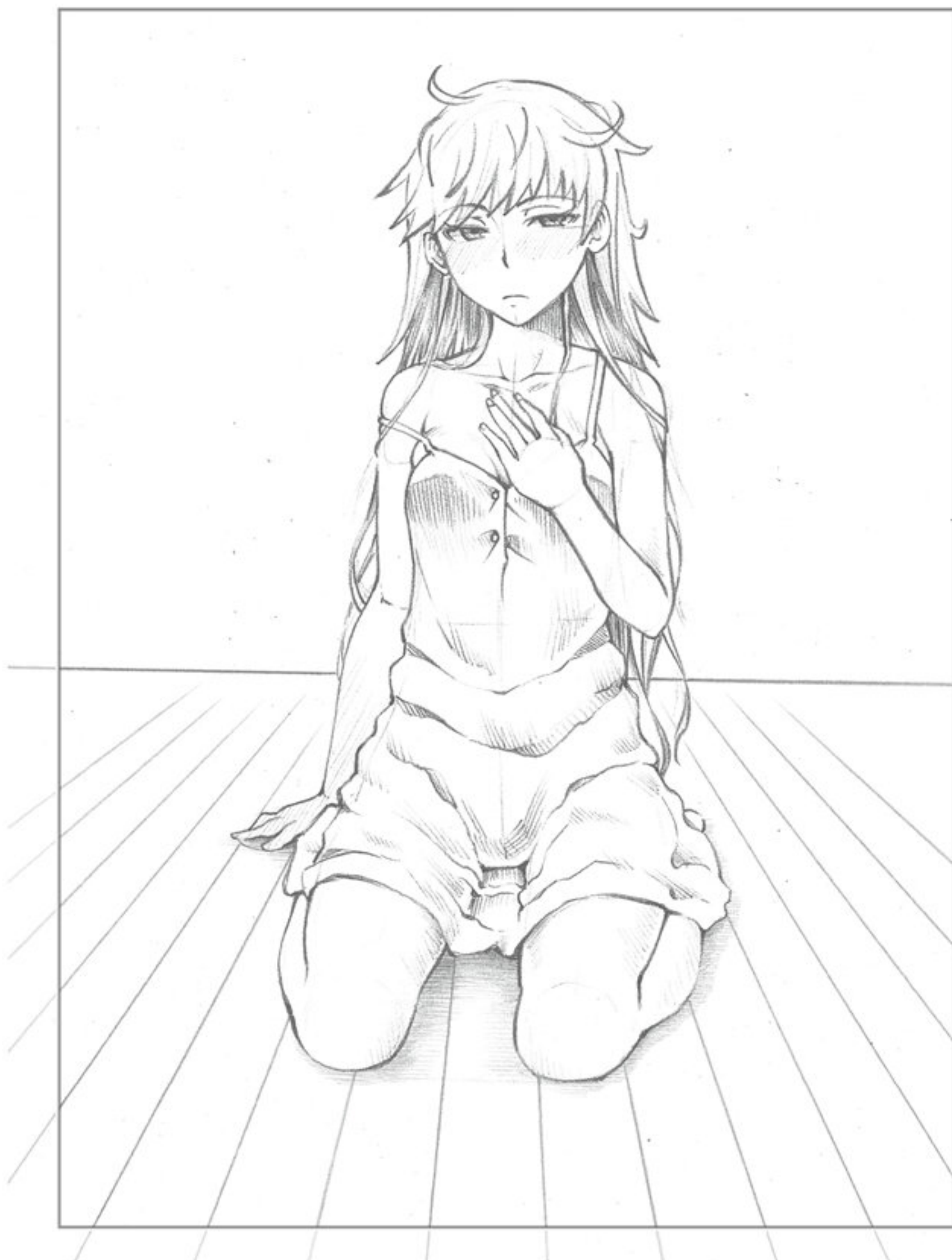
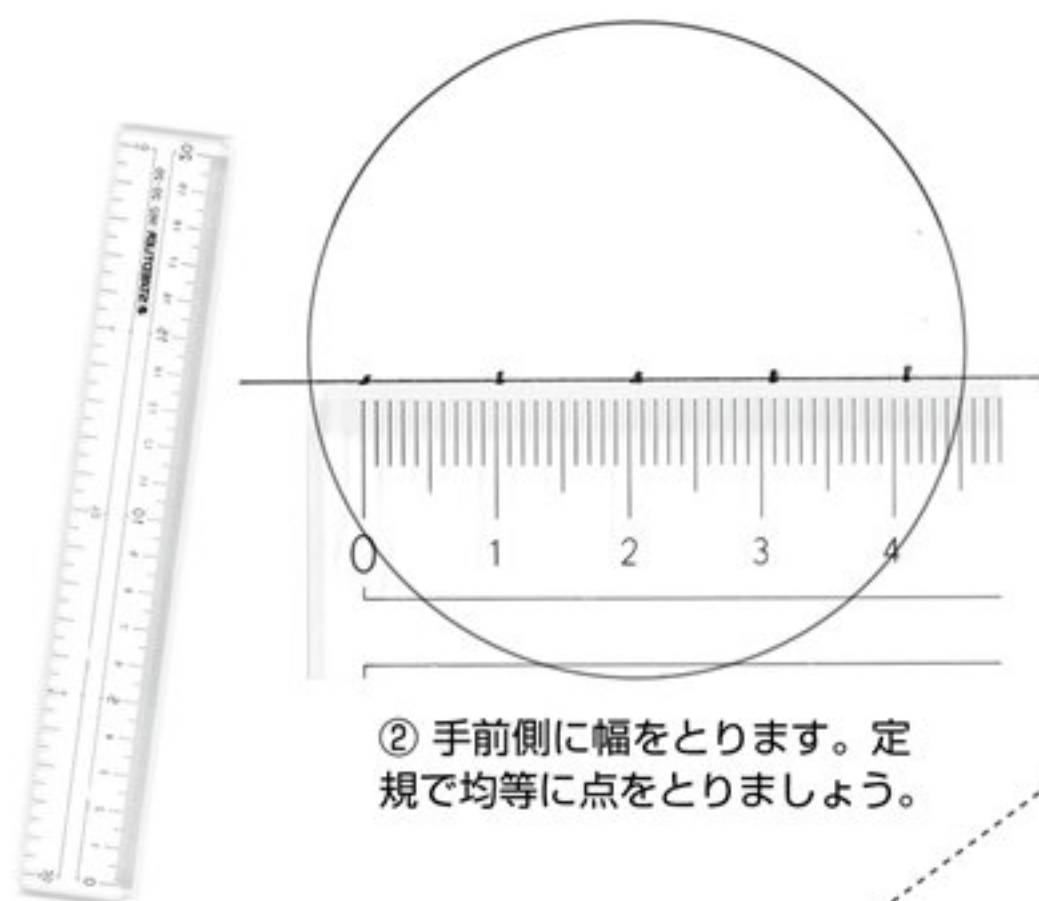
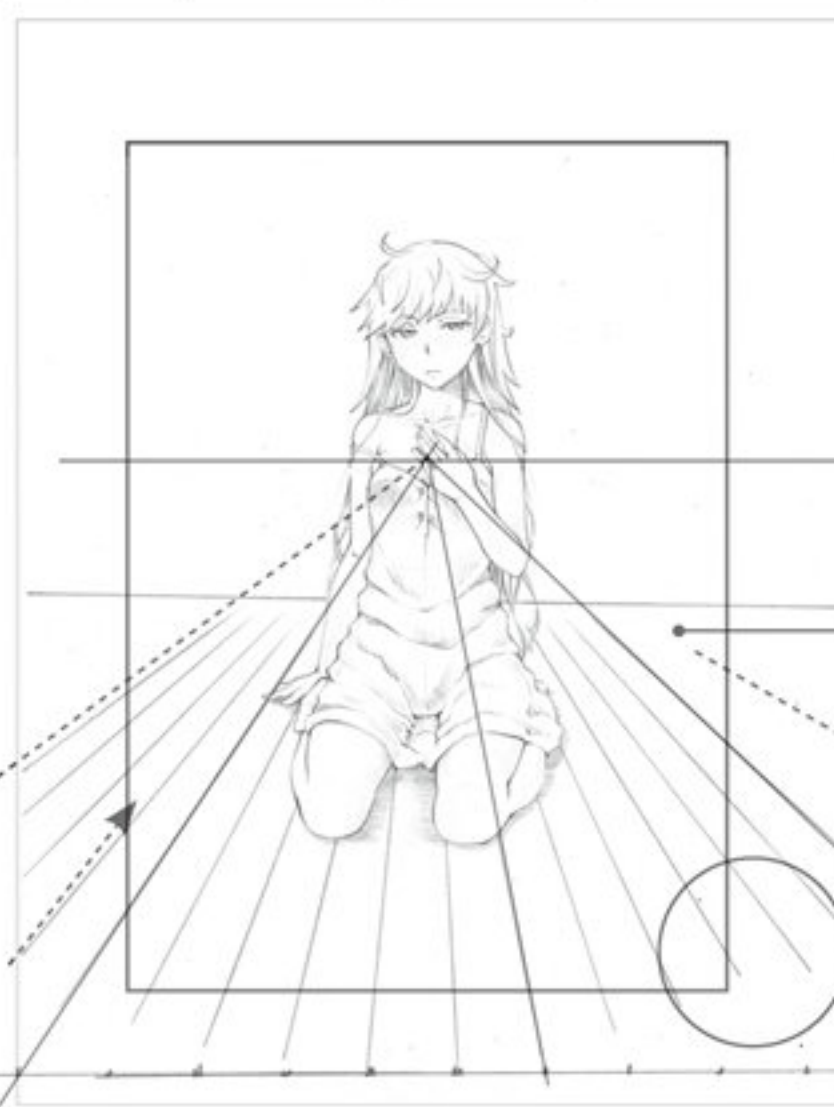
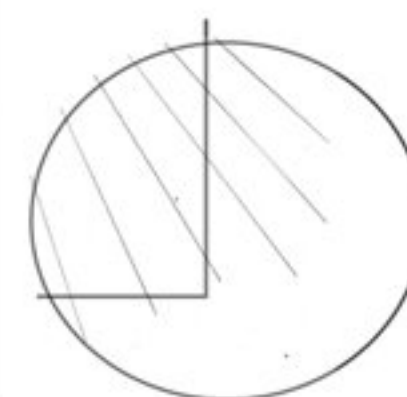
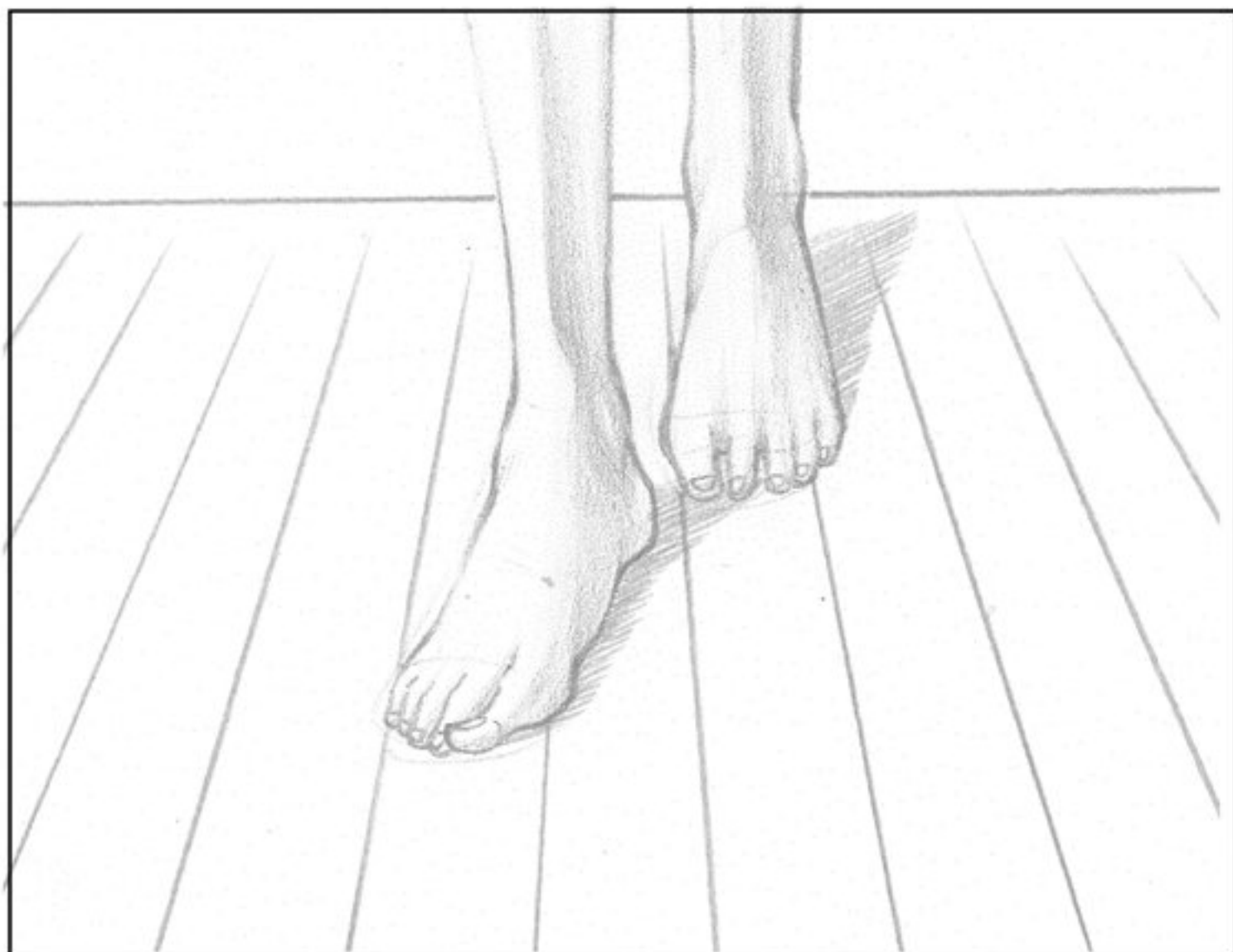
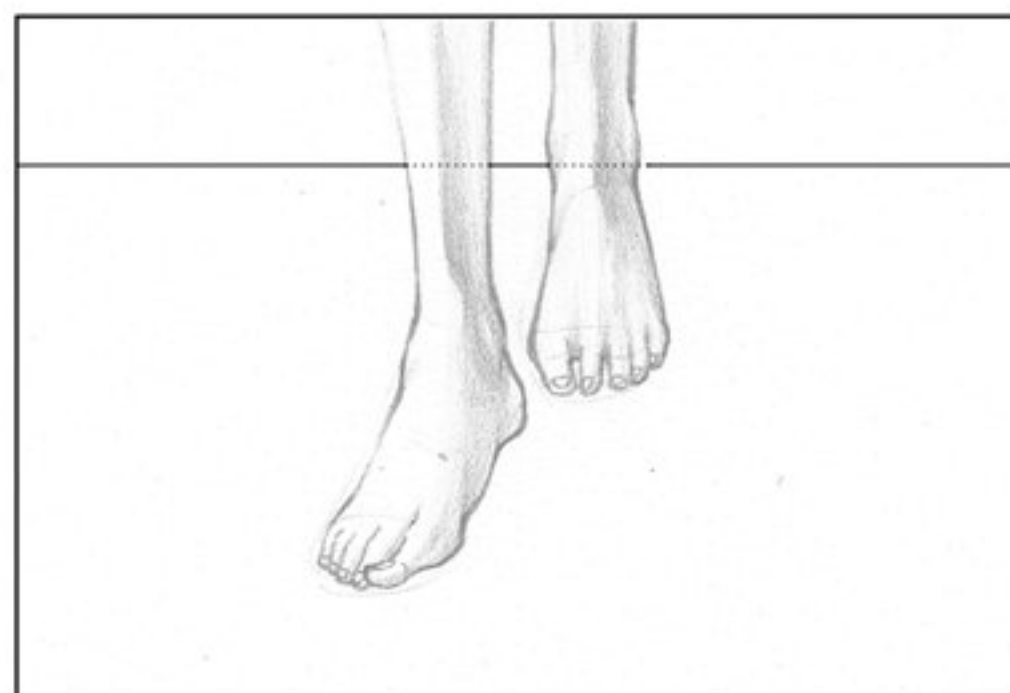
トレスのポイント

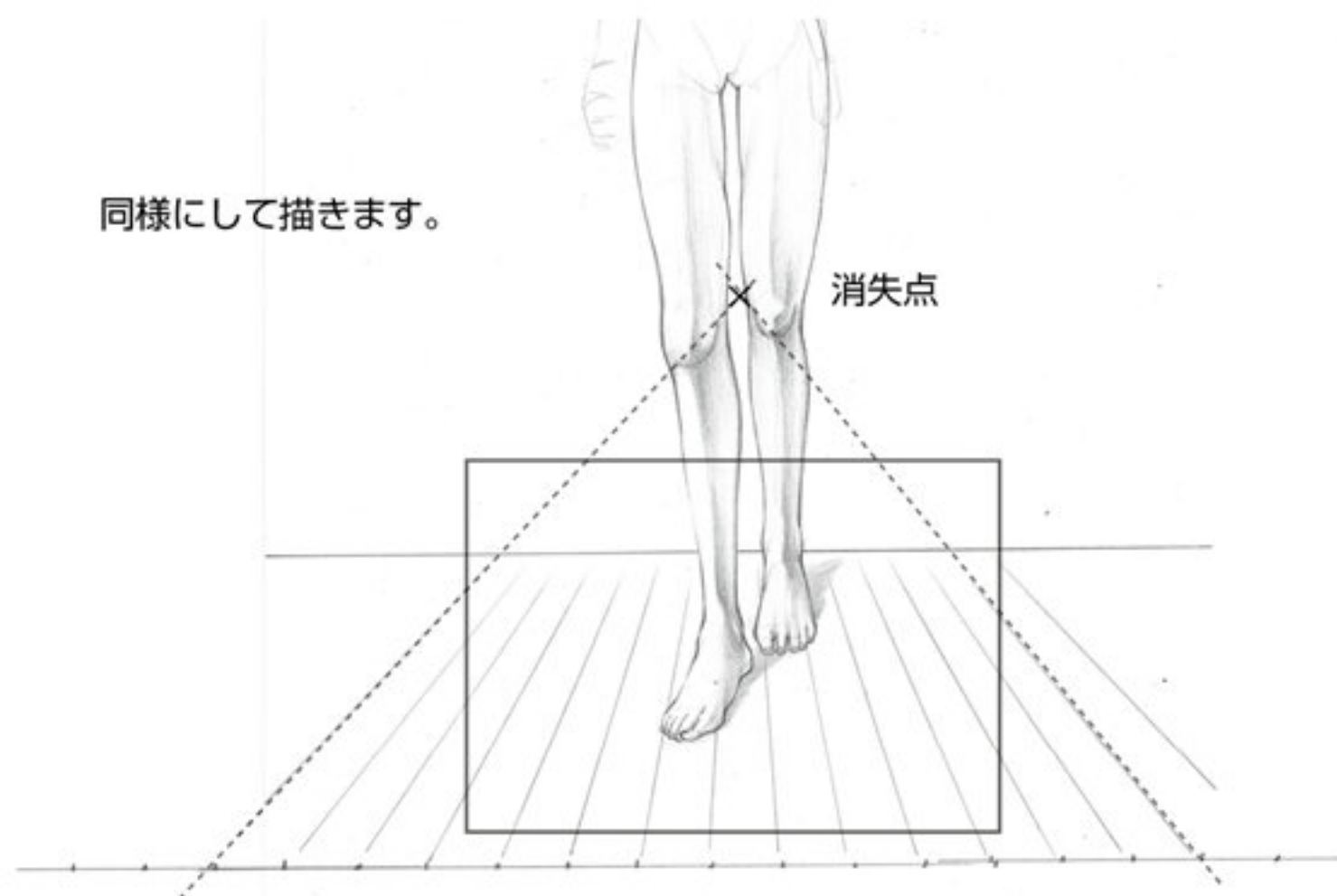
横に走る道路

ここから通常の路面と平行（水平）につくられているので、通常の消失点に向かいます。

この部分は、坂道と平行に作られています。だから、坂道の消失点に向かいます。

床を描いてみよう

トレスではなく、ごく簡単な１点透視図法を用いて描く作画にトライしてみましょう。

１点透視図法を利用して描く屋内演出

● 足もとに床演出をする場合

背景ナシ。

床の線を入れた場合。これだけでも床の面がはっきりします。

同様にして描きます。

足もとだけの演出でも、ヒザくらいから描きましょう。

● 横方向の床演出の場合

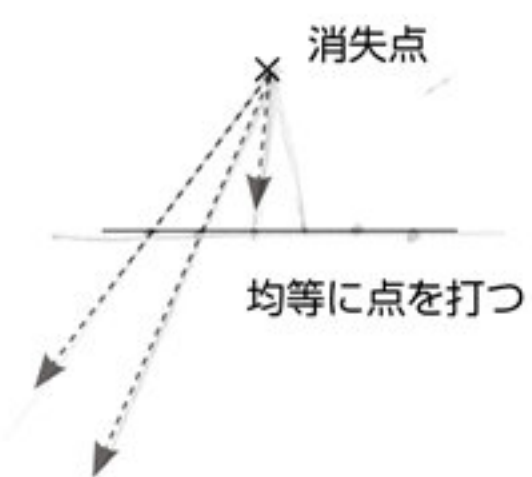
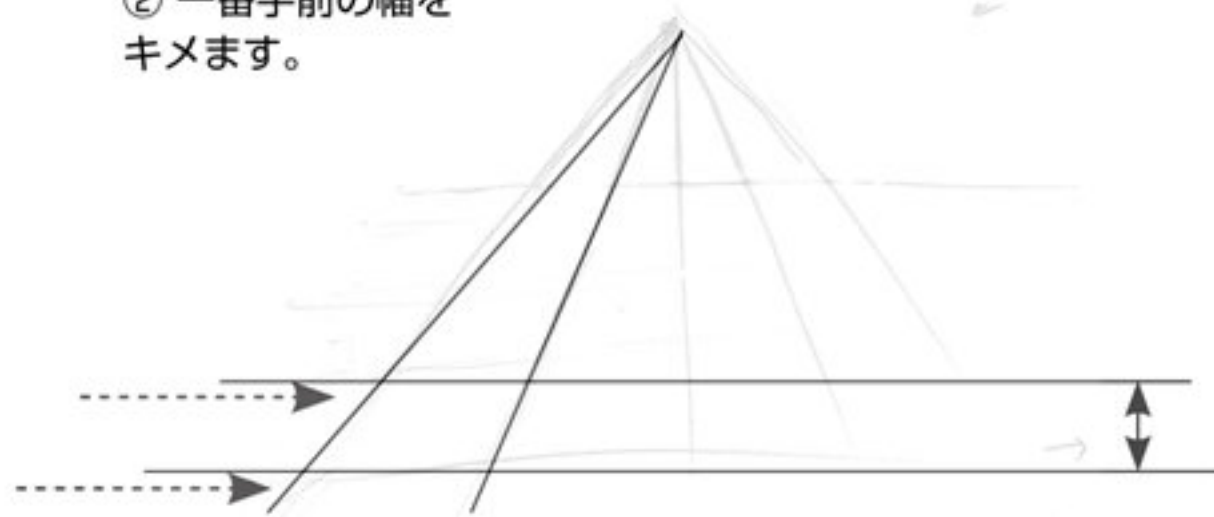
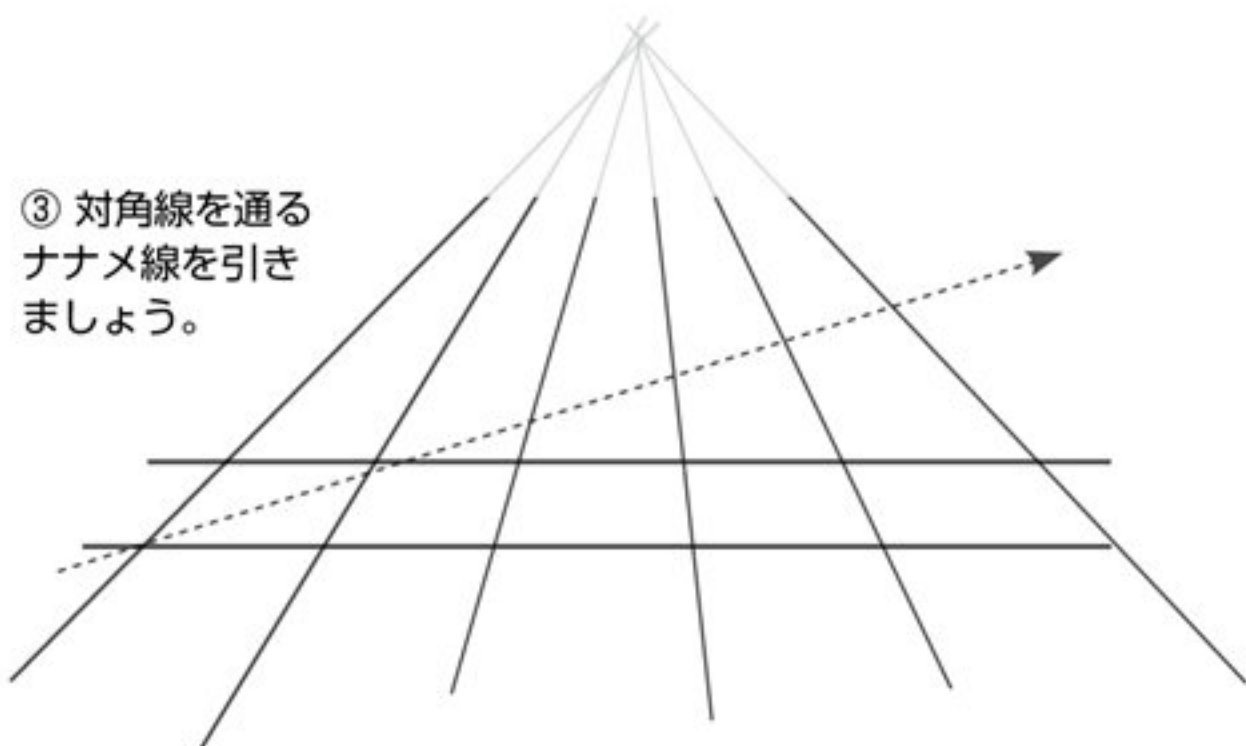
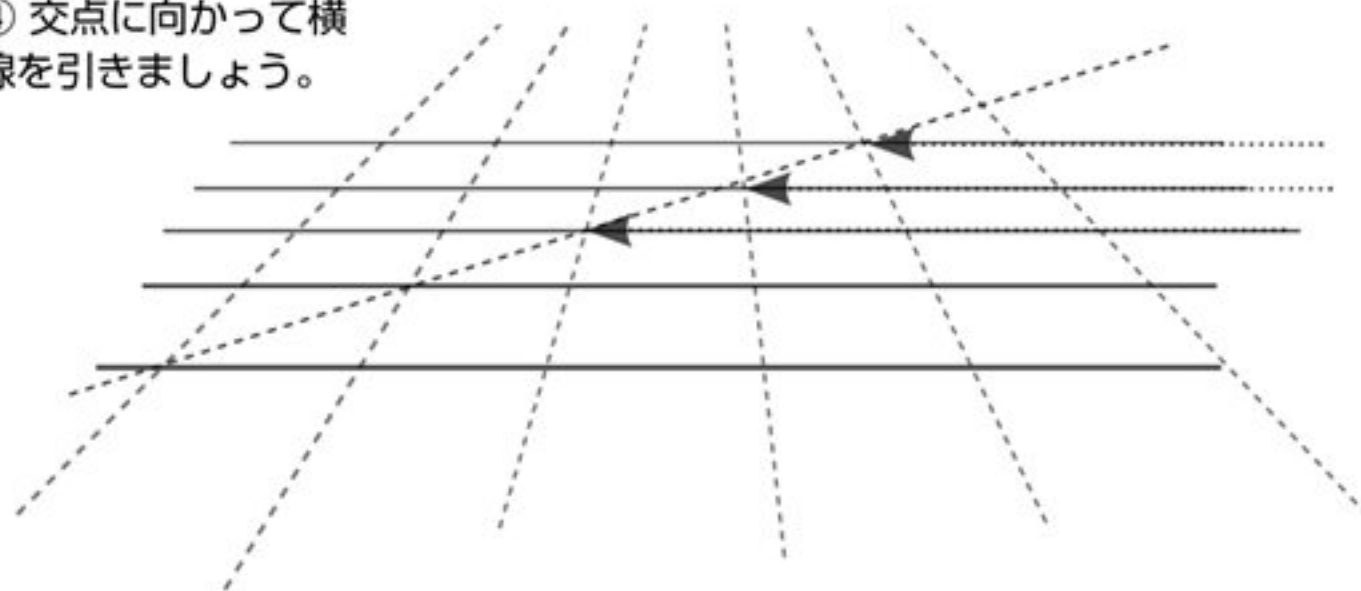
「線の間隔の遠近」を意識して描きましょう。奥の方をせまく、手前の方を少しずつ広く描きます。

● 水平の平行線を厳密に描くには

ブロックを均等に描いた技法を応用します。

① タテ方向の床状態にします。

消失点

均等に点を打つ

② 一番手前の幅をキメます。

③ 対角線を通るナナメ線を引きましょう。

④ 交点に向かって横線を引きましょう。

最初にアタリ。フリーハンドで「こんな感じ」というラフ画を描いてから進めるといいです。

横方向バージョン

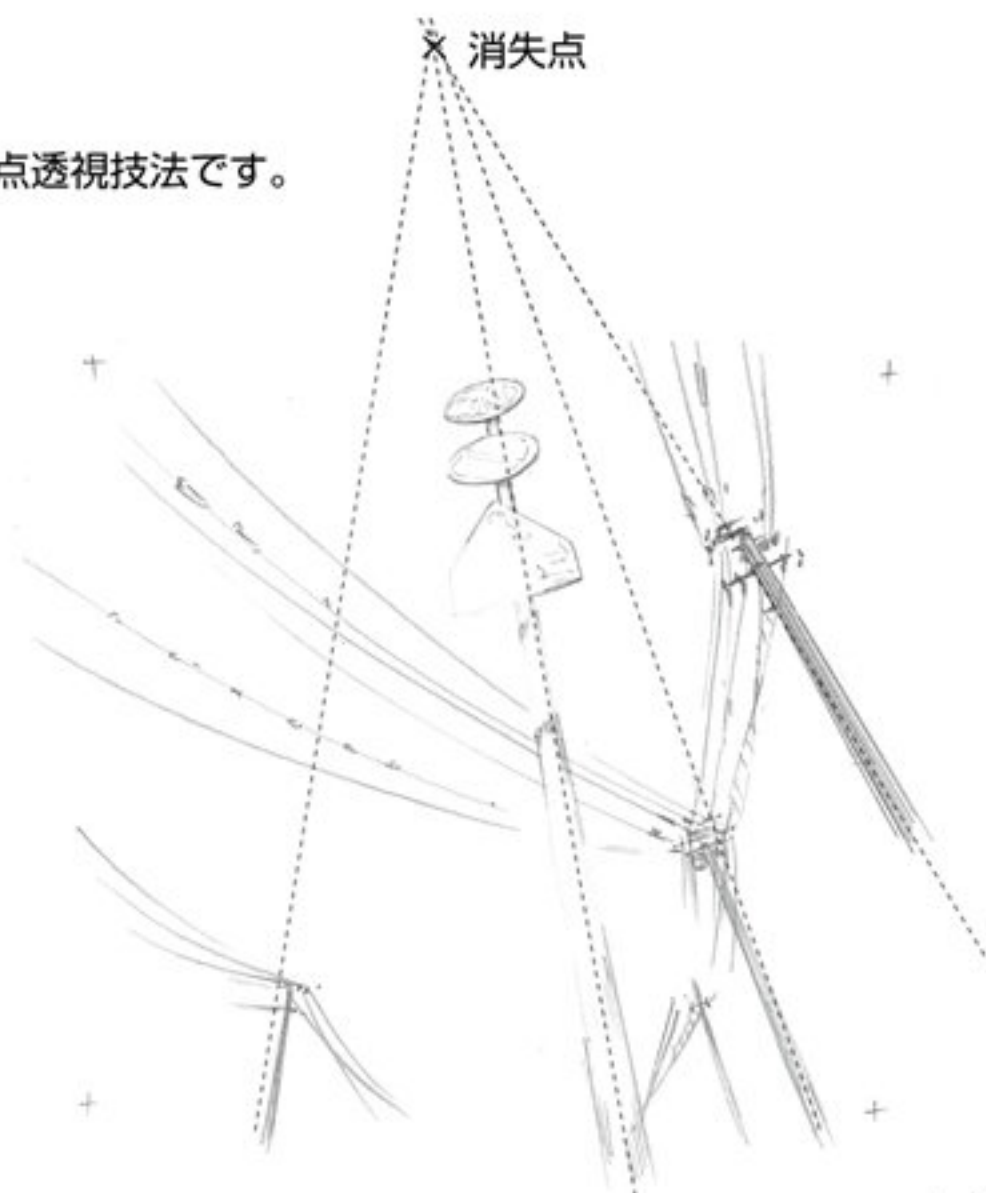
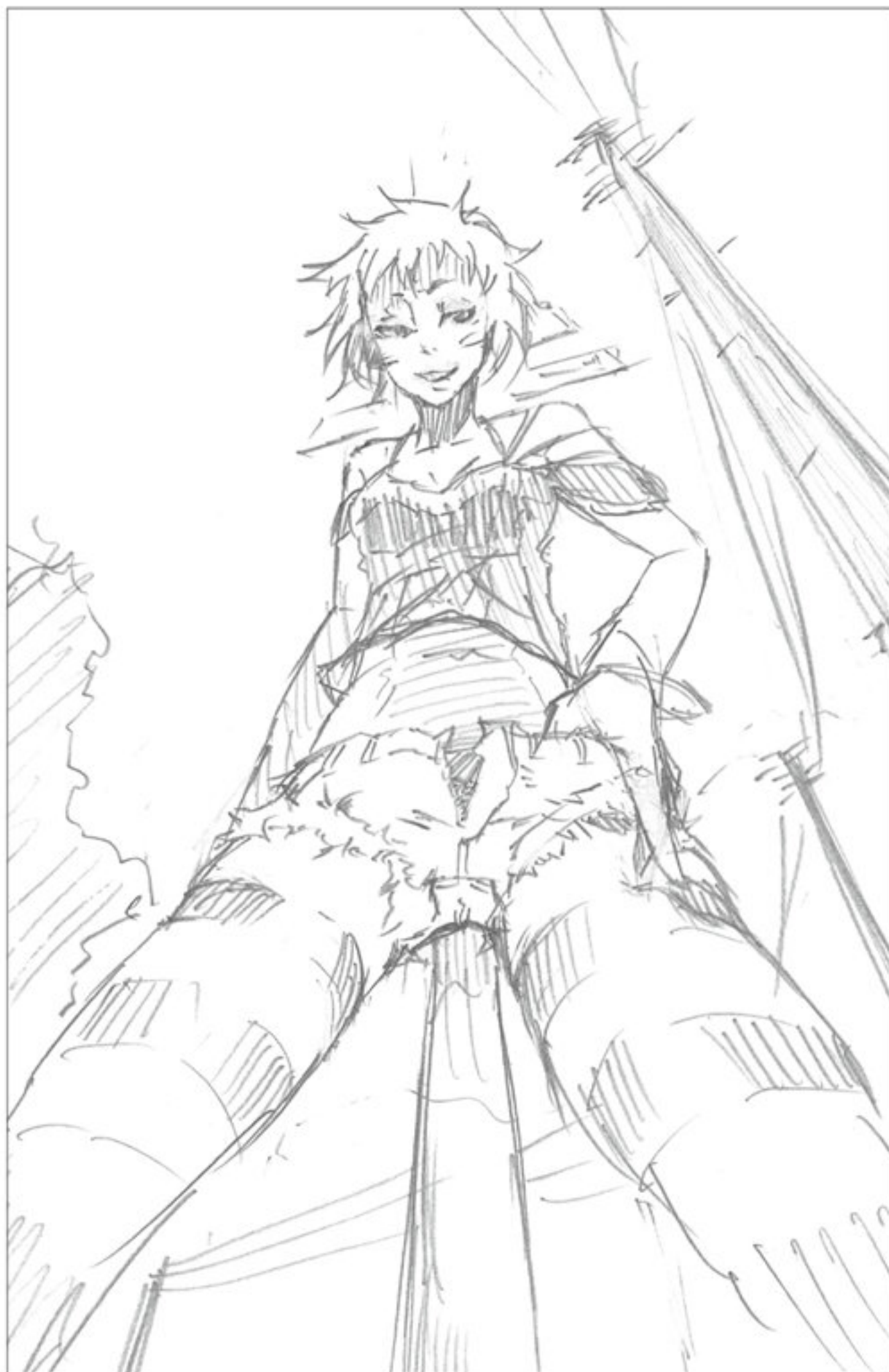
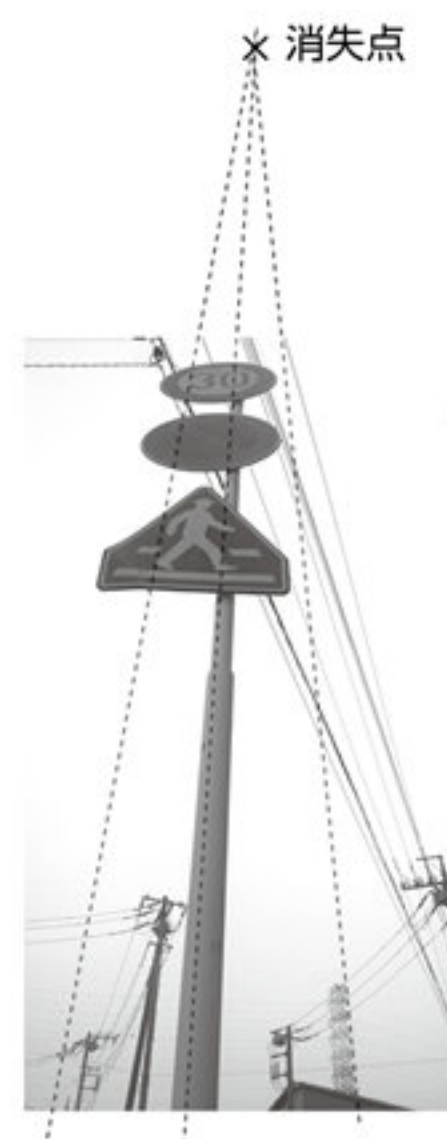
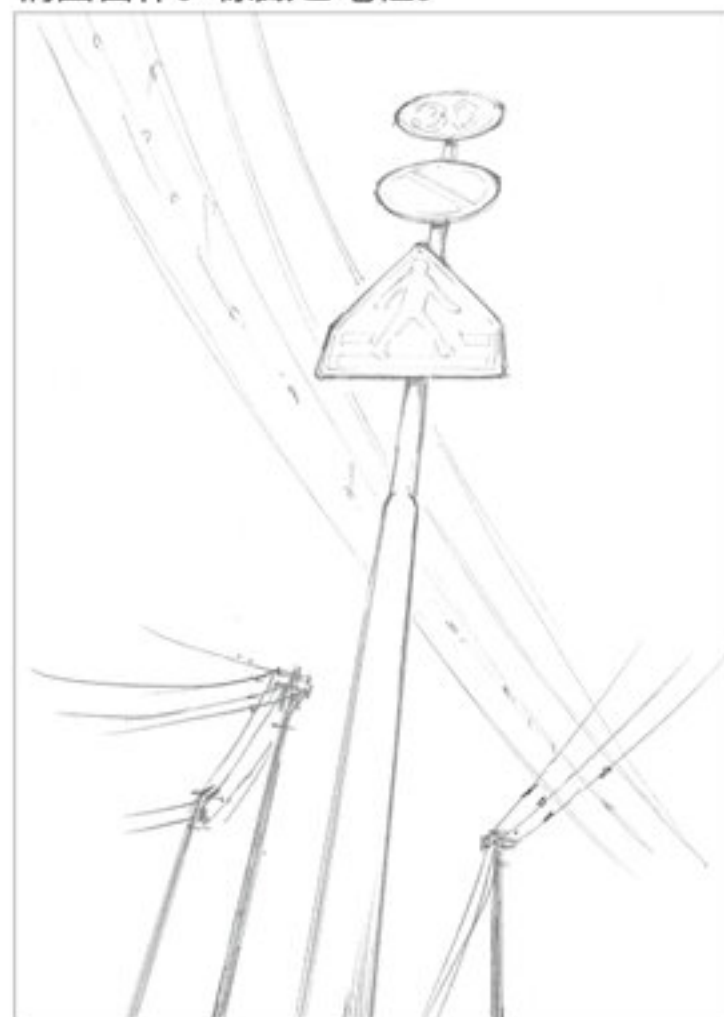
1点透視の応用

● アオリの迫力構図をつくる

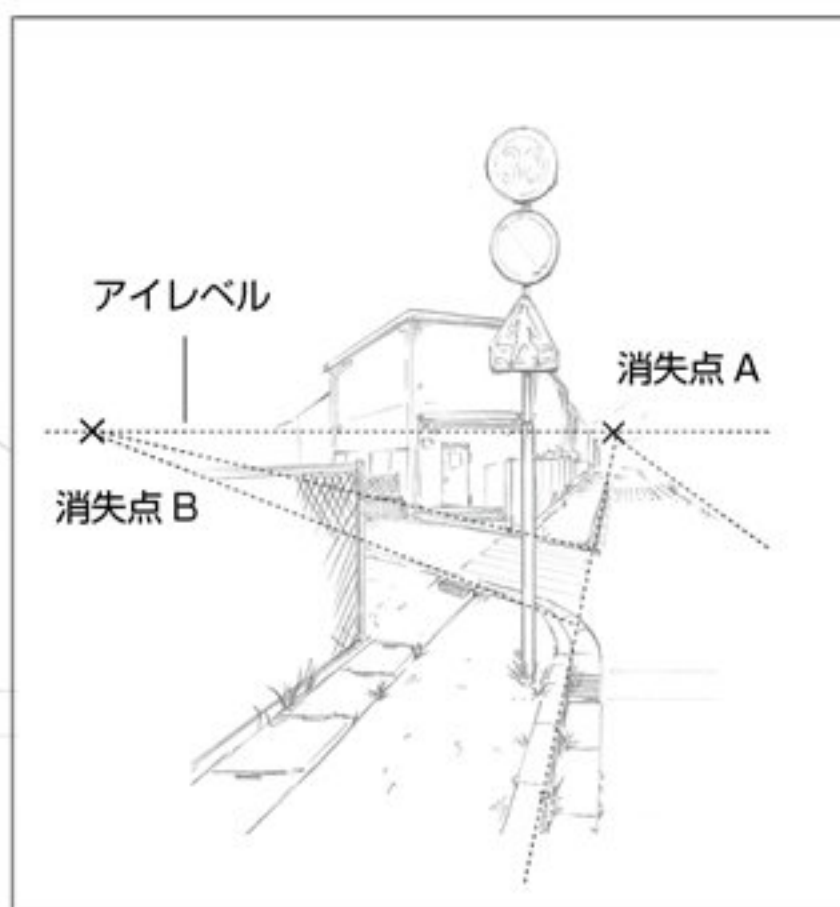
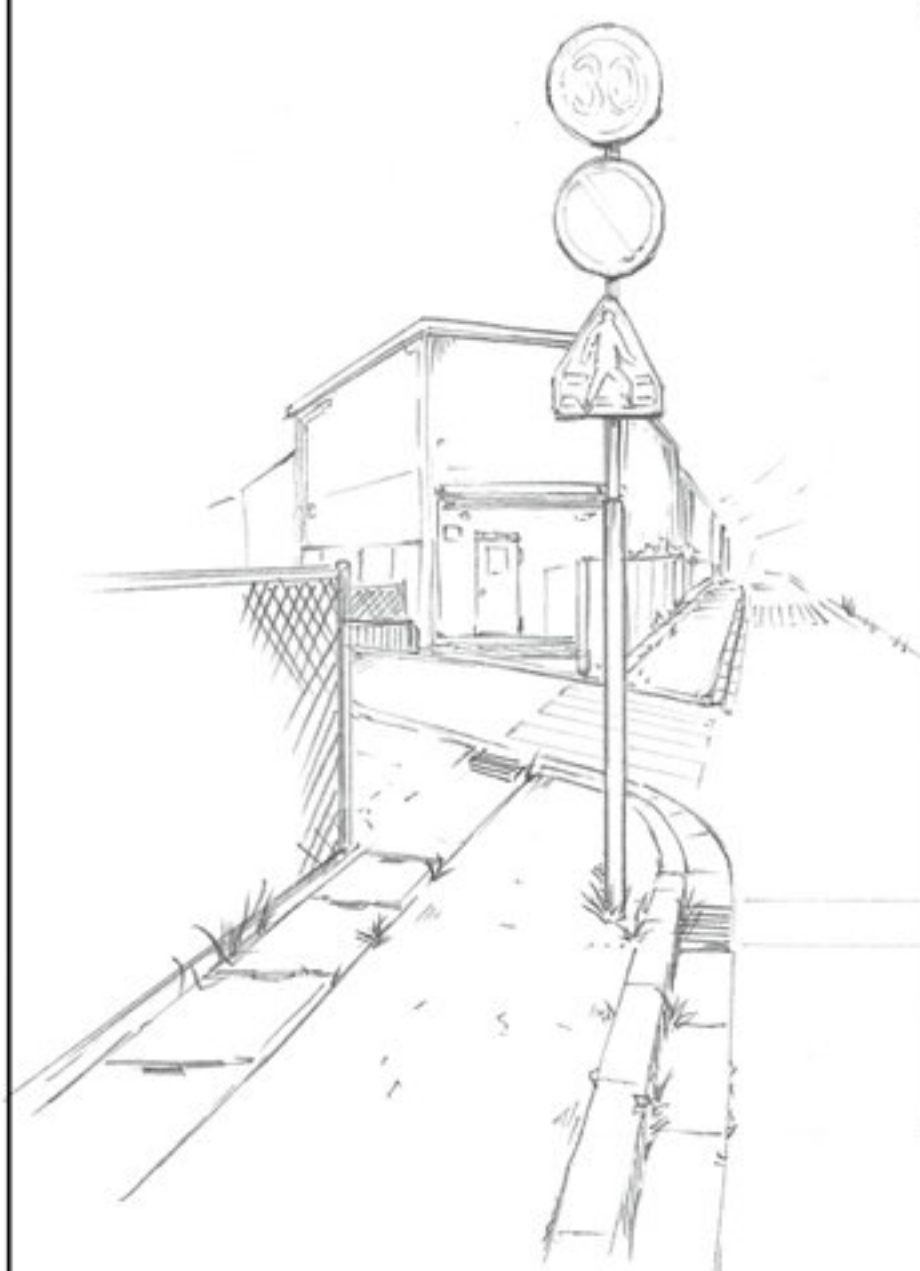
高さ（上）に消失点をとった1点透視技法です。

× 消失点

構図習作。標識と電柱。

× 消失点

● Y字路を描いてみる

Y字路は、メインの一本道から脇にのびる道路を描きます。1点透視を2ヶ所使う発想です。

アイレベル

消失点A

消失点B

消失点A…普通の直線道路
消失点B…斜め方向に分かれる道路

トリミングして利用。

カメラを斜めに構えて撮るとドラマチックな絵になります。

テーマ・モチーフ・コンセプトってなんだろう？

● テーマ　　…「主題」 何を描きたいのか、何を見せたいのか、という「意図」のこと。
● モチーフ　…「動機」 簡単に言えば、「ネタ」のこと。
● コンセプト…「概念」 全体の根っこにある「方針」。

テーマ…楽しい学校生活
モチーフ…校舎、制服、女のコ
コンセプト…楽しそう
…それが一目でわかる作品例。

「これは何？」
モチーフは「校舎とハダカの女のコ」。
コンセプトは「正面のハダカの女のコを描きたい」
テーマは…なんとなく
気分だけで描いていると、意図がぼやけたものになりやすく、見てくれる人にも何も伝わりません。でも、いろいろ描いてみることには意味があります。描かずに悩むよりははるかにいいです。最初はなんでも描いてみることから始めましょう。

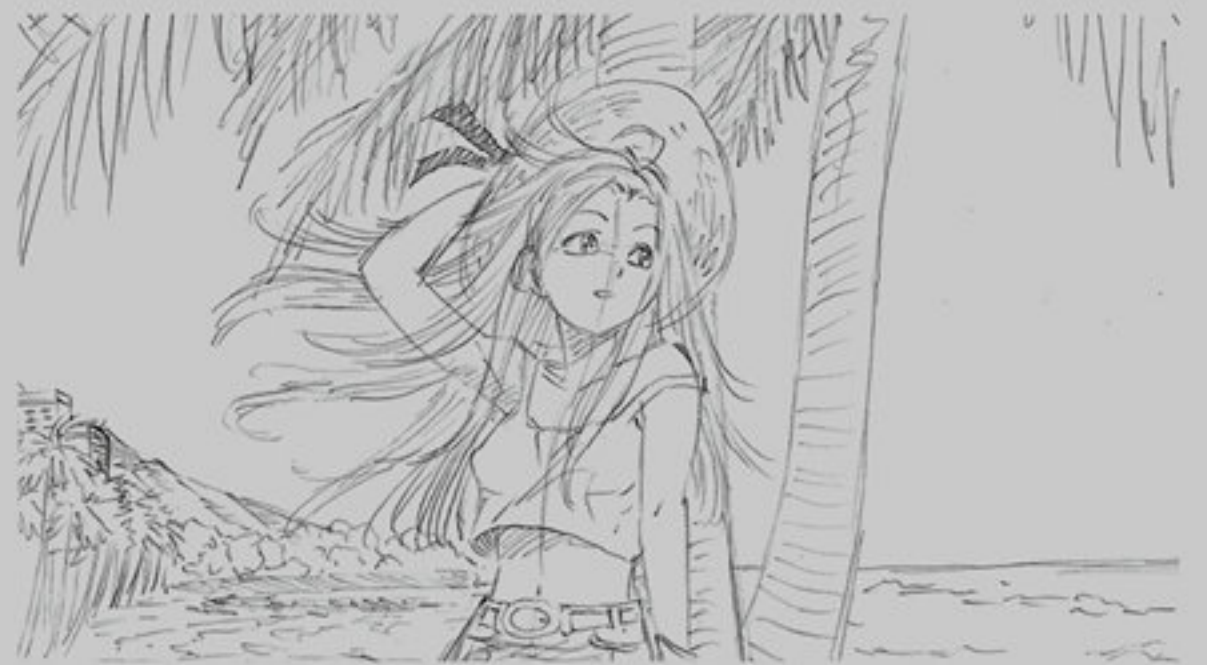
　イラストやマンガをはじめ、創作と表現の世界ではしばしば「作品のテーマは？」「モチーフは？」「コンセプトは？」など、日常はあまり耳慣れない単語が飛び交います。
ところが、これらの単語を辞書やWebで調べても、いまひとつピンと来ないのが実感ではないでしょうか？
　実はこのテーマとかコンセプトというものは、人や、社会と関わって「何かを作る」中で初めて必要になり、理解できるコトバなのです。だから、焦って理解しようとする必要はありません。自分が楽しいだけで描いていると、なかなかわからないものなのです。ですが、たとえば誰かに頼まれて描いてみる、ということをやってみると、「この作品の意図（テーマ）は？」「何のために描くのか？」などということが、だんだん実感としてわかってきます。
　ウェブサイトやブログなどで、「リク（リクエスト）受けつけます」というのを見かけることはありませんか？　この、知人や他人に「お願いされて描く」ということを短期間だけでもやってみると「自分以外の人」を意識して描くことの楽しさや苦しさ、そして作品を描く意味など、ただ好きで描いていただけではわからなかったことが、たくさん見えてきます。そして、マンガ家でもイラストレーターでも、その究極の姿（あり方）が「プロ」なのです。
　無論、最初からプロを目指す必要はありません。でも、「絵を描ける」ということそのものも、大きな才能、能力です。テーマとか、モチーフ、コンセプト、という単語には、実は「誰かとつながる」「誰かにつながっている」という大きな意味と、可能性が隠されているのです。

身近な例：「年賀状」
テーマ…新年の挨拶
モチーフ…正月の風物や干支の動物
コンセプト…希望、明るい、近況報告など

辰年にちなんで、ドラゴンの指輪を利用。あとは、色合いで明るさや温かさを演出。

Go office2012

● 絵を描くことをお仕事にするために、テーマやモチーフという言葉と向きあってみる。
● お仕事になってから、テーマとかモチーフというコトバとマジメに向かいあってみる。
…どっちもありです！

第3章 テーマ別 画面のつくり方

画面づくりのテクニック

写真資料を利用した画面づくりの実際を見てみましょう。

シーンを描いてみよう

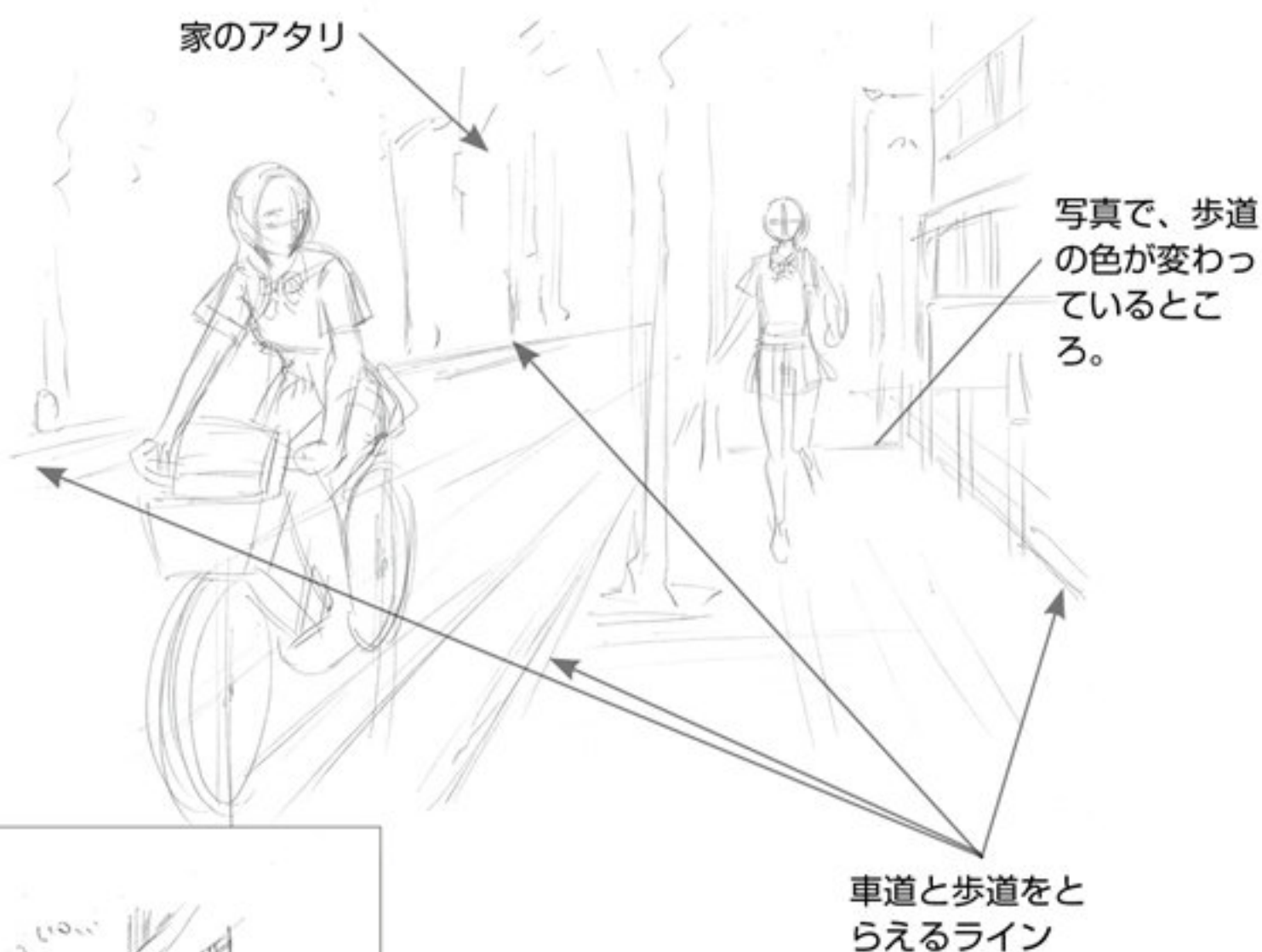
「そこ（舞台）で、どんなキャラが、何をしているところ？」というように大づかみにでも「テーマ」を決めて、初めて画面づくりがはじまります。

住宅街

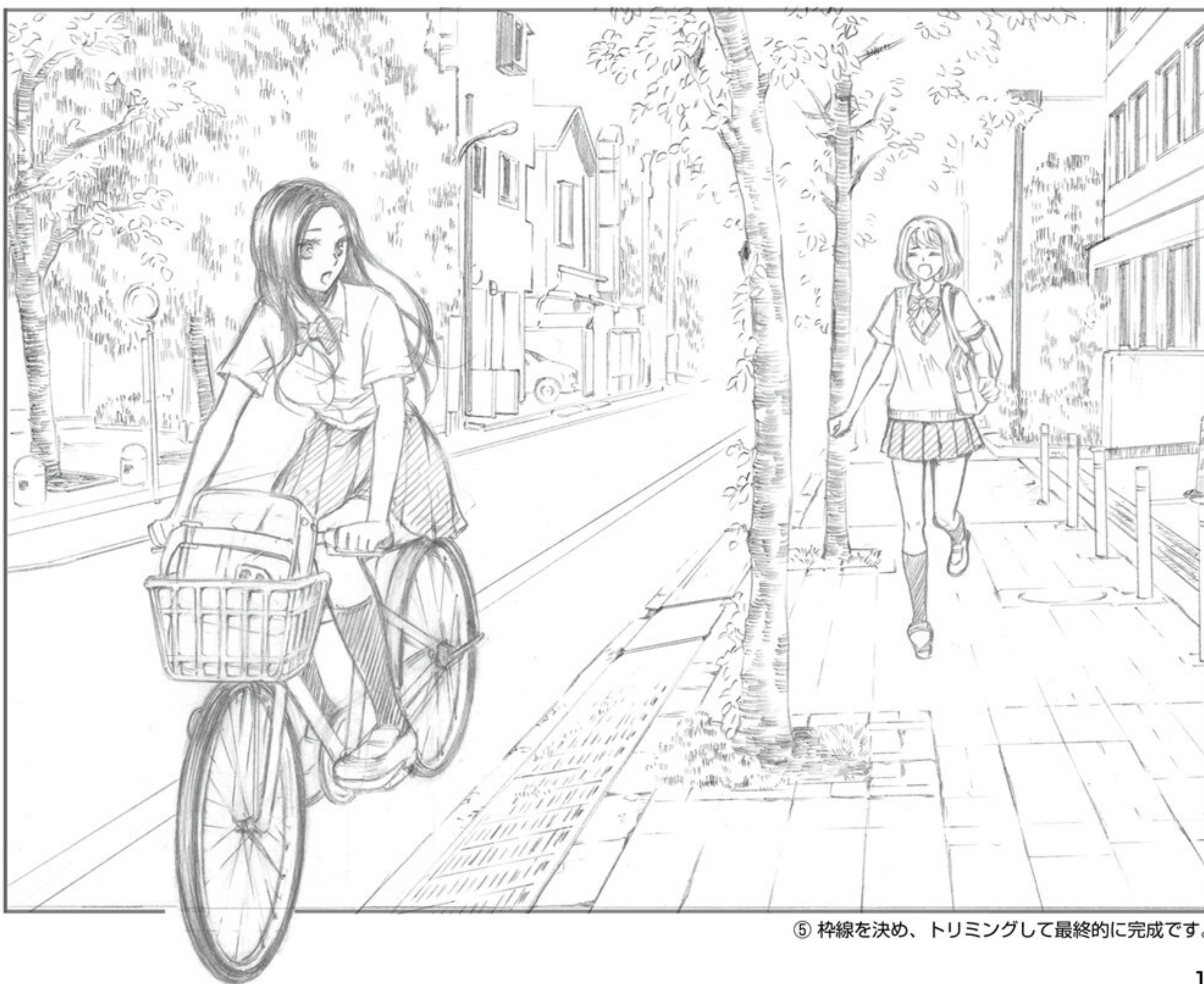
使用資料

テーマ…「先に行くわね」「まって～」

① ラフイメージ

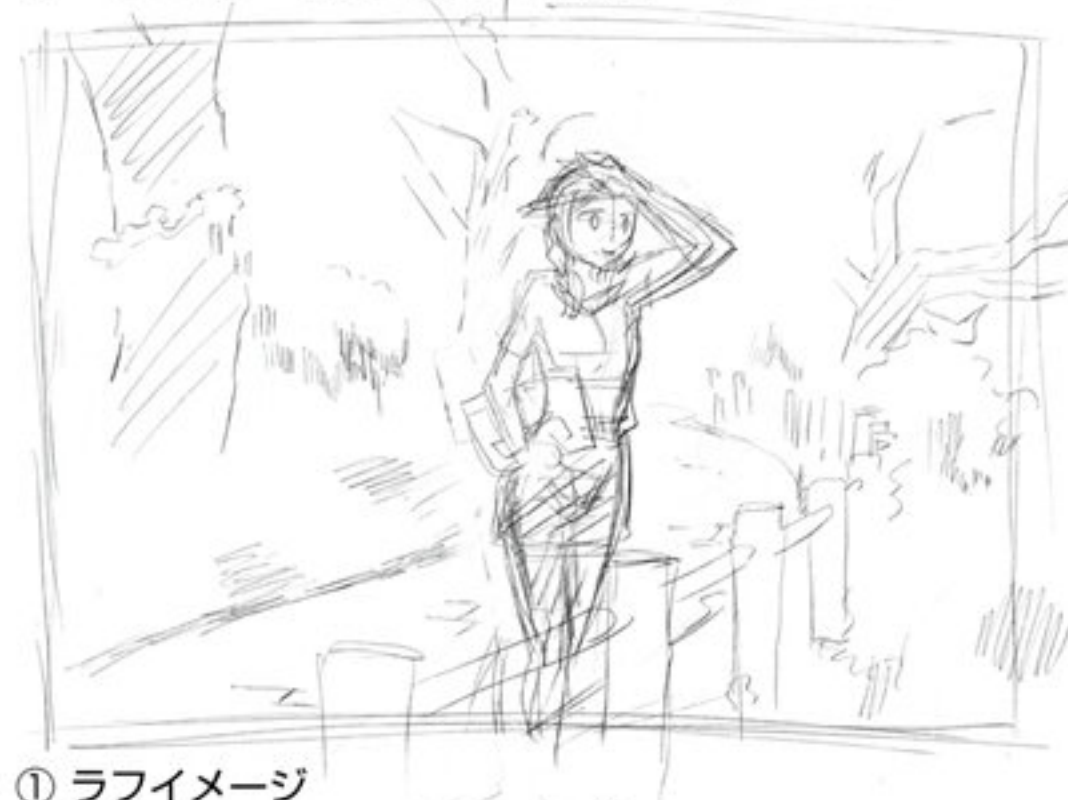
② アタリ。ラフイメージをもとに原稿用紙描きます。
大づかみに背景のアタリを入れて、キャラを描き込みます。
この段階では枠は考えないで描きます。

③ 下描き

フリーハンドで描いていますが、
消失点を意識して描きます。

④ ほぼ完成。建物や道路など、必要に応じて定規を使いながら、石畳などはフリーハンドの味を生かします。
樹木のタッチや屋根のカゲ、窓なども写真資料を参考に仕上げます。

⑤ 枠線を決め、トリミングして最終的に完成です。

公園（遊歩道）

テーマ…「どのへんを描こうかな…」

アイレベル

① ラフイメージ

木立はシルエット的にとらえます。

② アタリ

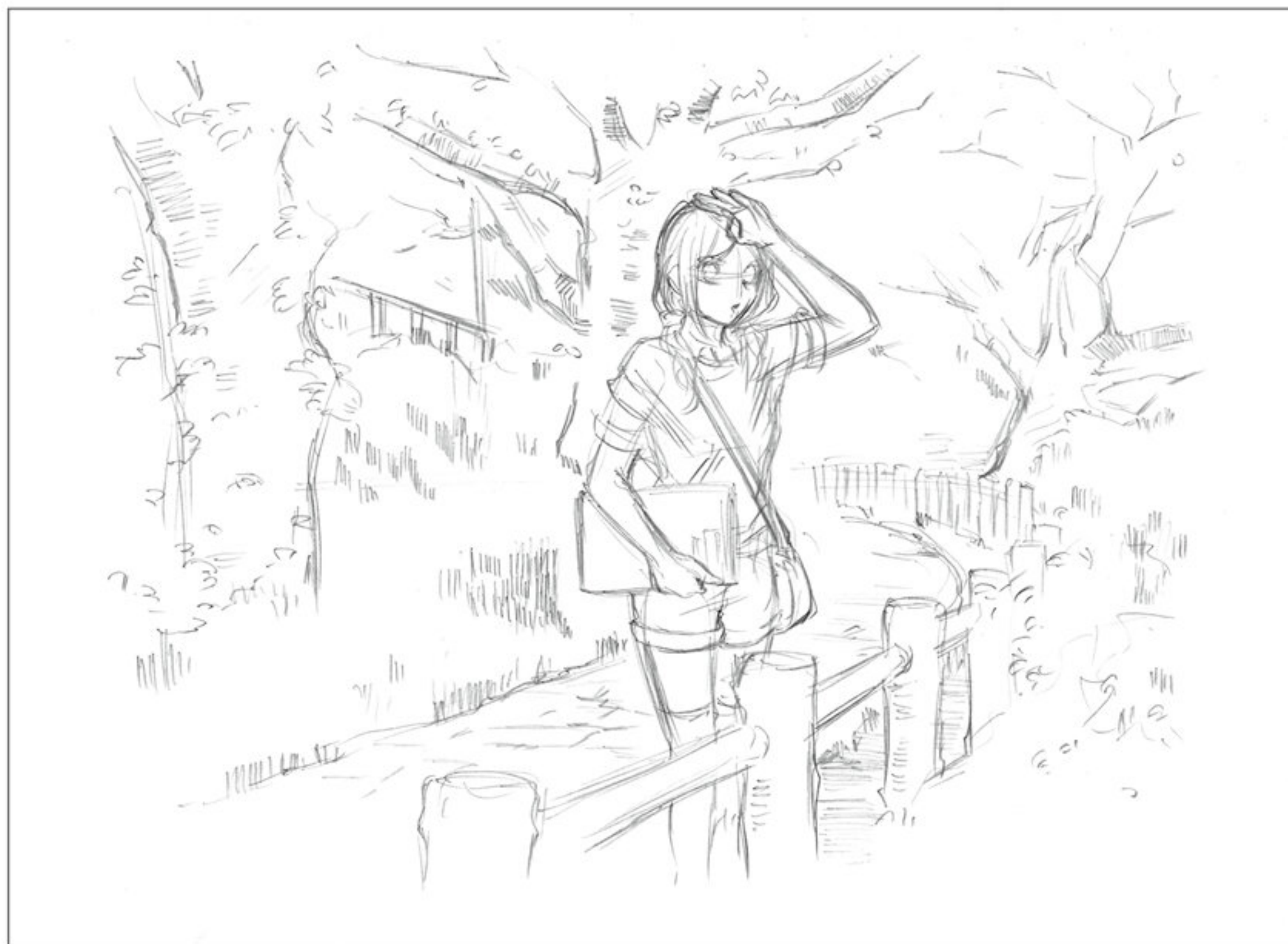
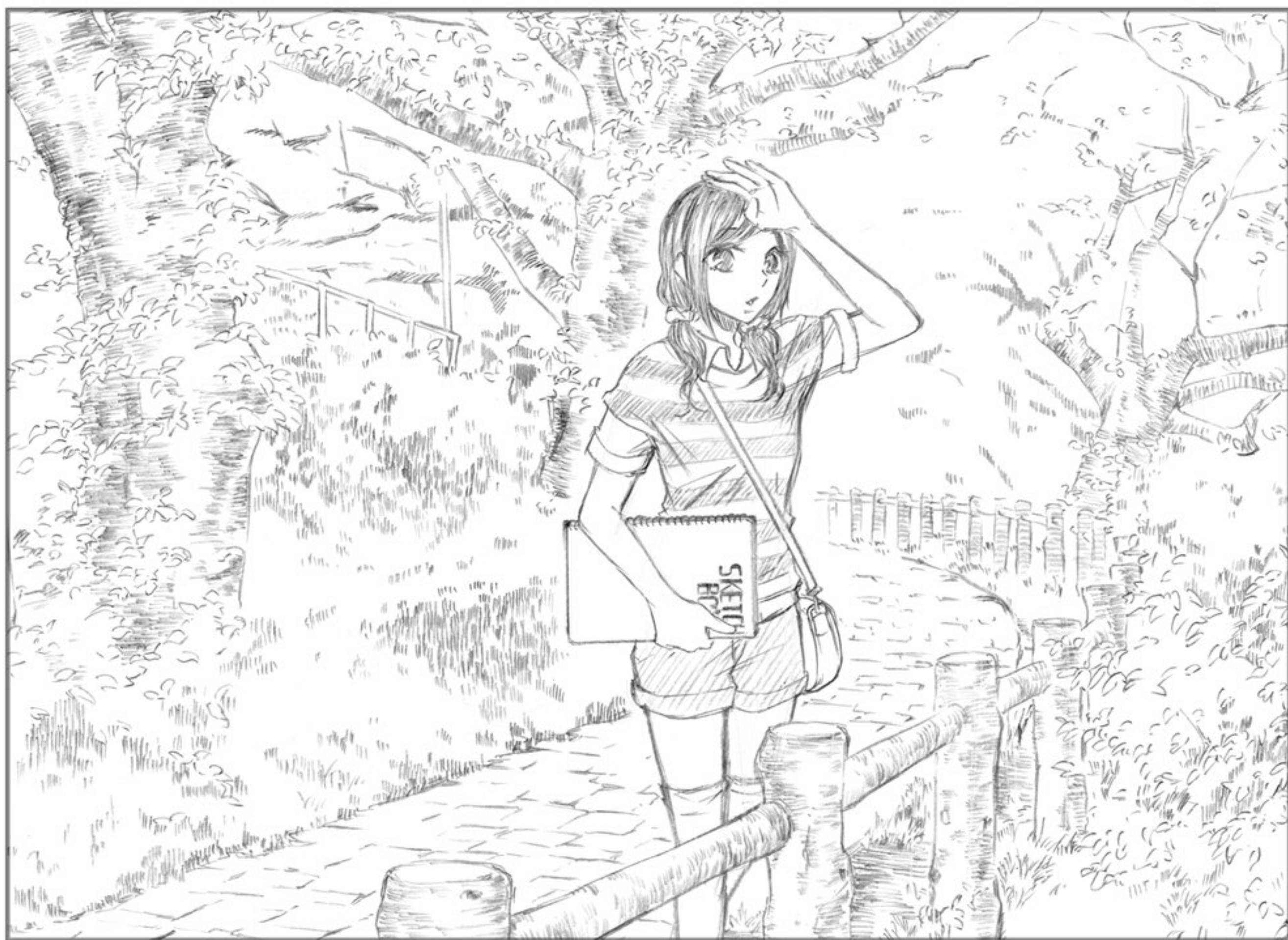
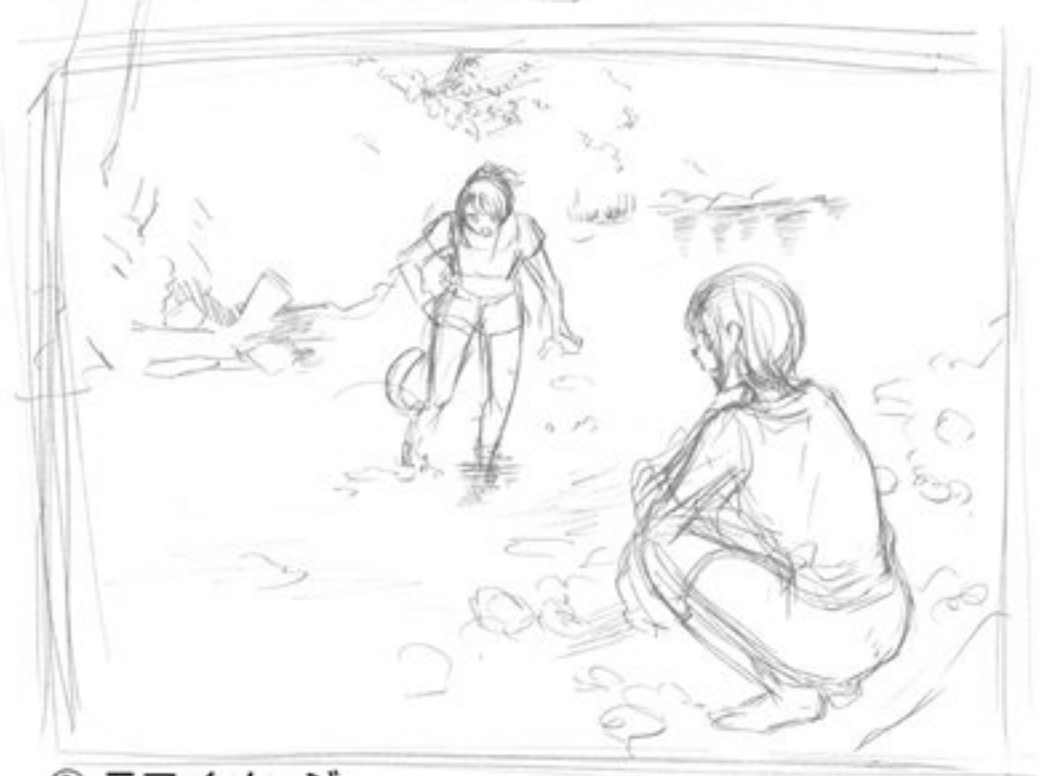
アイレベルの目安

③ 下描き

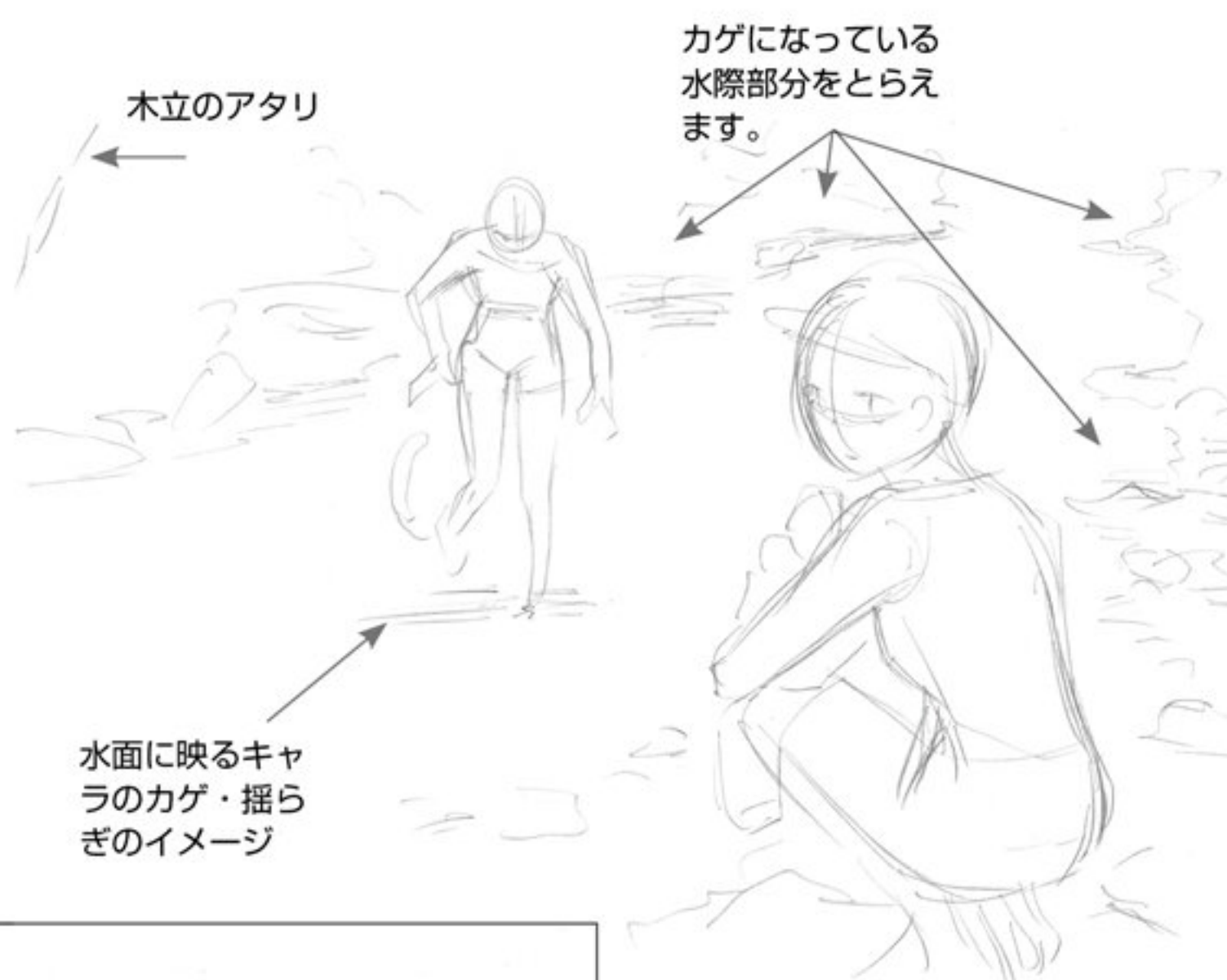
④ 描き込み・仕上げ

左上の柵

⑤ 完成

水辺

テーマ…「水遊び」

① ラフイメージ

最初は、情景描写としてのワンシーンをイメージしました。が、クライアントから「キャラのアピールを！」という注文がつき、手前のコが少し振りむいているものに変更されました。

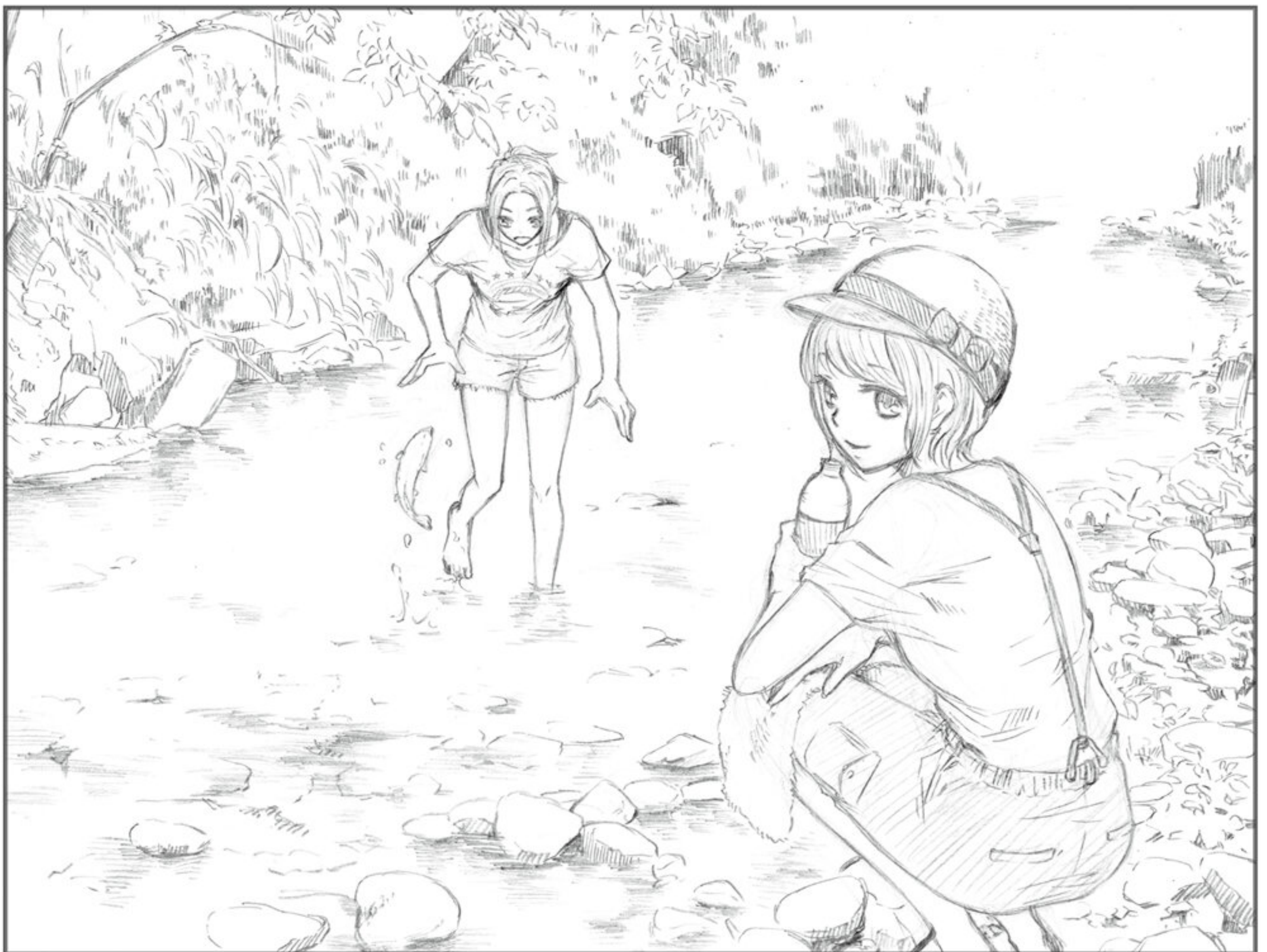
② アタリ

③ 下描き

④ 描き込み・仕上げ

流れの先のほう

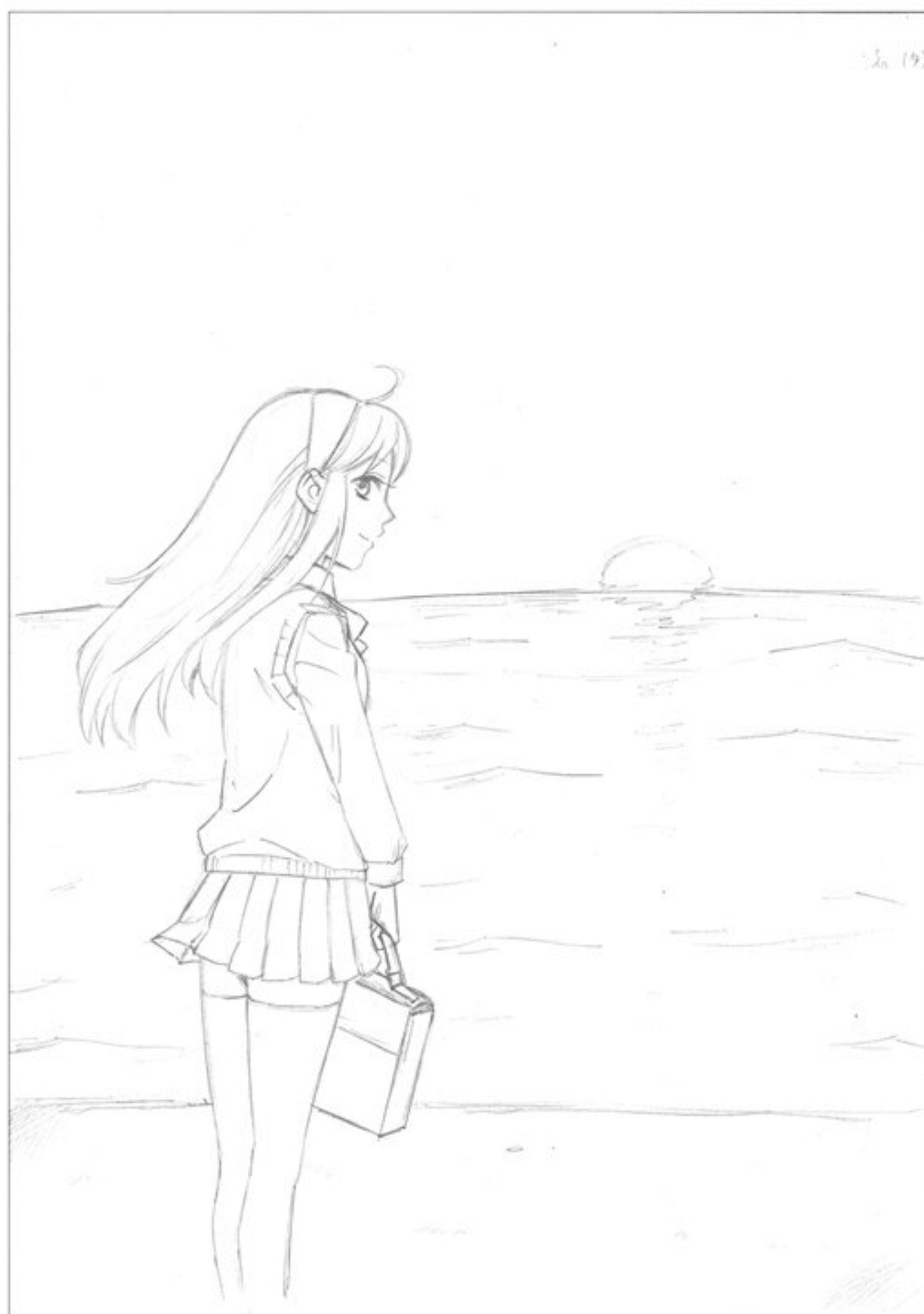
水面に映るカゲなど

⑤ 完成

海

水平線がアイレベルです。

テーマ…「夕日」にたたずむ

普通に立ってキャラを撮った、というイメージで、キャラと水平線（アイレベル）を描きます。

① ラフイメージ

② 線画　海・水平線は実験的に曲線的に入れてみましたが、キャラがはっきりするとやはり違和感がありました。仕上げで、ラフイメージ通り「水平」に修正です。

● 参考：だまし絵効果

テーマ…「海風に吹かれて」

① ラフイメージ。海沿いで欄干にもたれて、海風を浴びる…爽やかなイメージを描きたくなりました。

② 完成→。
欄干や堤防は、いろいろな橋の資料をもとにデッサンして描きました。映画やドラマのシーン、近所の橋なども参考にします。「空間の広がり」を出したい意図、イメージを大切にした作画です。厳密な「製図的パース」上は、『間違ってる』という指摘を受けることもありますが、これがマンガ・イラストの「だまし絵効果」です。

“パースが狂って ” る ?!

① 肩ラインをとります。

② 肩ラインにほぼ平行に手すりのラインを引きます。

アイレベル

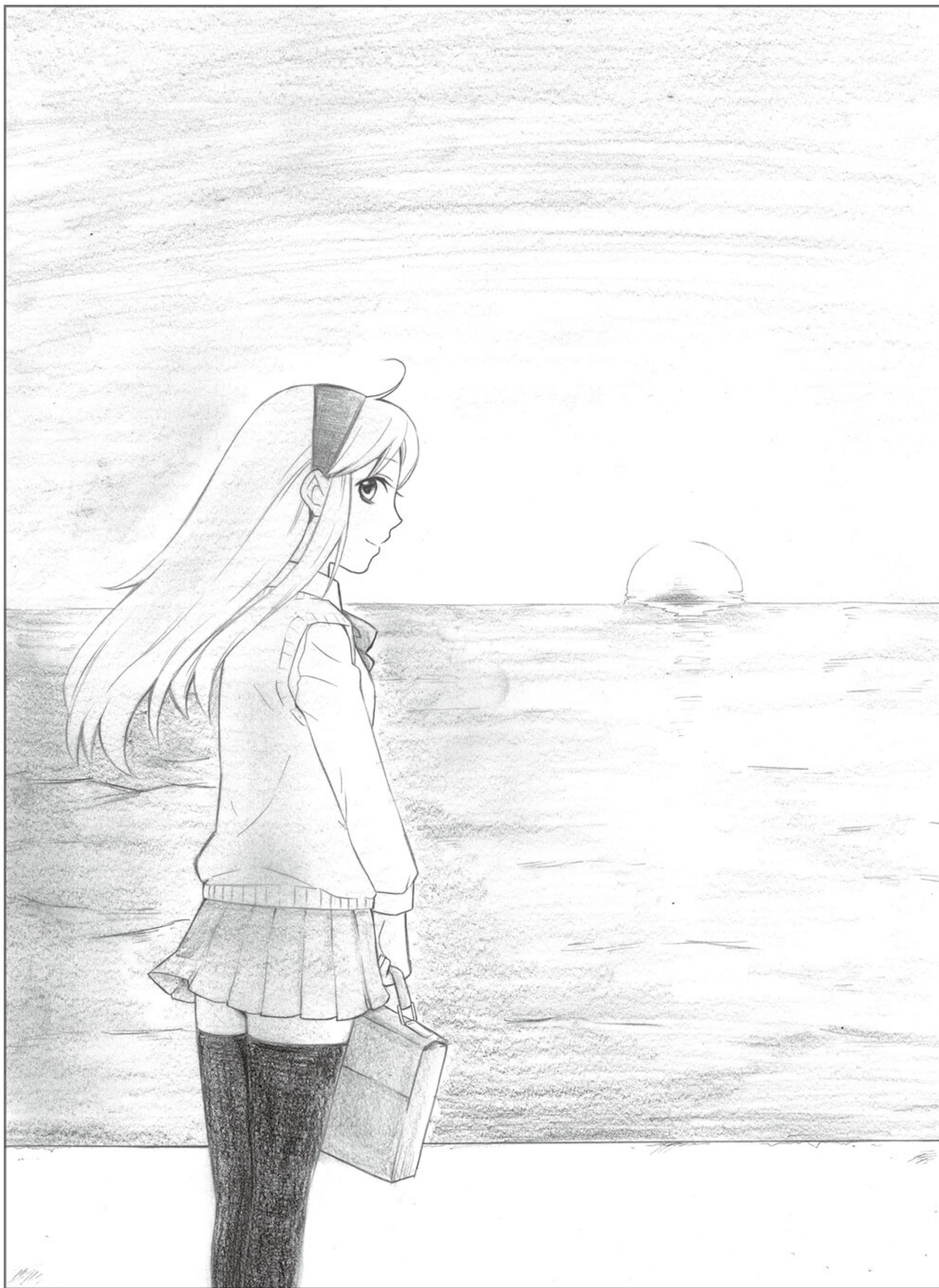
②から消失点がでます。

③ 接地面のラインを引きます。

支柱を立ち上げる位置の目安

もし、「正しいパース」にこだわってデッサンしたらこうなります。それが必要かどうかを決めるのは描き手本人です（もしくは作家専属の編集者など）。

③ 完成（描き込み・仕上げ）

木のある風景　テーマ…木陰に立つ

●「カッコイイ！」をコンセプトに

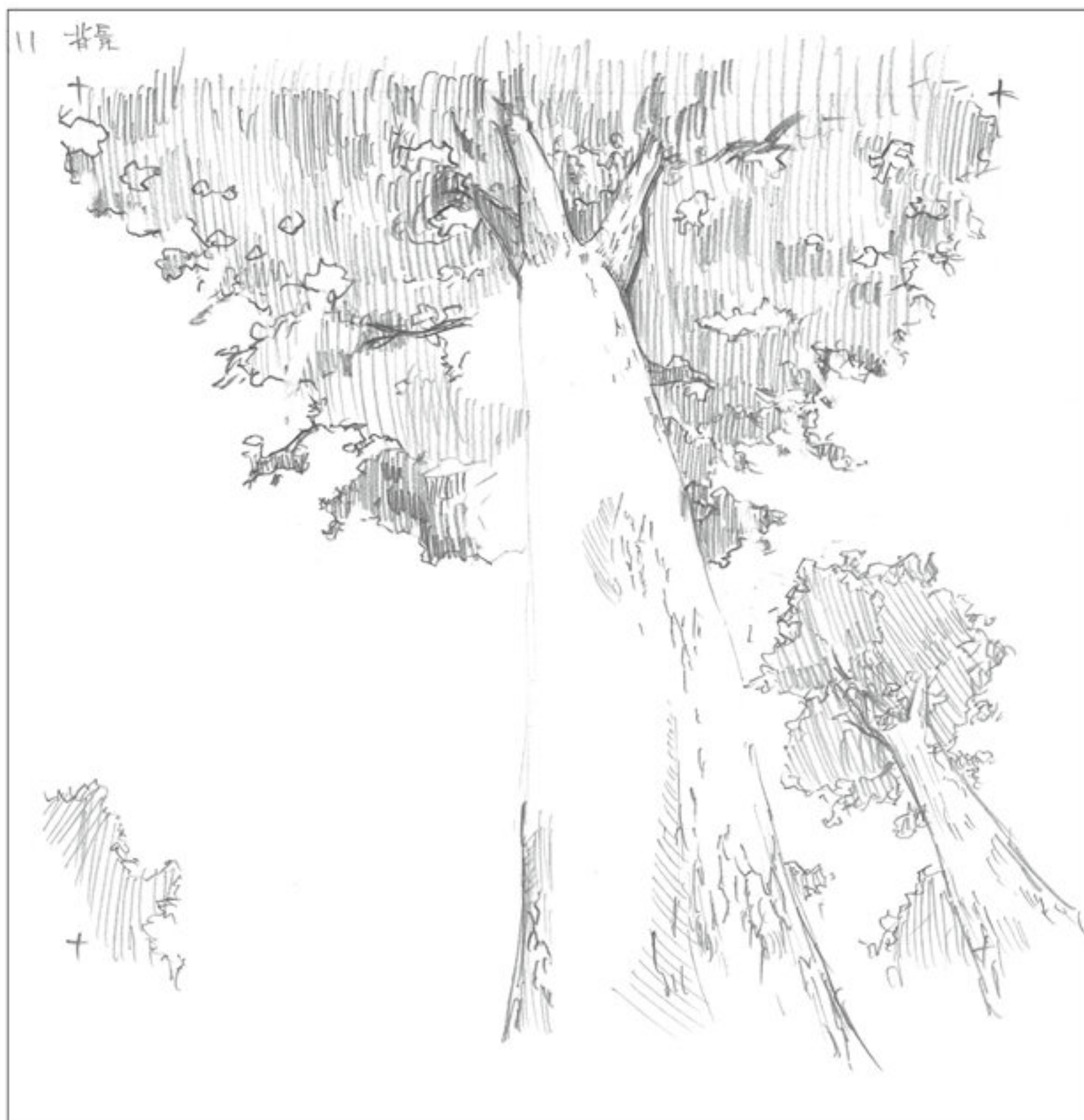
参考資料：アオリの木

ラフイメージ

「カッコイイ」…アオリの構図に。また、スカート、スカーフ、髪の毛をなびかせて画面に動きを演出。

キャラと木の設定

どんな場所、どんな木にどんなキャラがいるか、おおよそのイメージをを描いてみます。ここから、アオリのイメージをふくらませます。

完成

※樹木（背景）原稿とキャラ原稿を別々に書いています。

●「ほのぼの」をコンセプトに

公園の写真を参考資料にしました。

奥の植え込みはアウトラインにして
利用しています。

樹木の作画

樹木は通常の背景アイテムとしてとても役にたちます。単独でも場面転換や心情表現など、さまざまに利用されます。

● 普通の立木

●アオリで見た木

● 代表的な葉っぱ

葉っぱ型（ケヤキなど）　三つ又（プラタナスなど）　星形（カエデなど）　扇形（イチョウ）　ハート型（ポプラなど）

● 幹・木肌表現のいろいろ

幹に対して横方向にタッチを入れるタイプ（桜など）

ウロコタイプ（松など）

横方向のショートタッチとタテ線の組み合わせ（ケヤキなど）

タテ方向の長いタッチ。サルスベリなど

竹（フシとタテ方向のタッチ）

● 代表的なシルエット

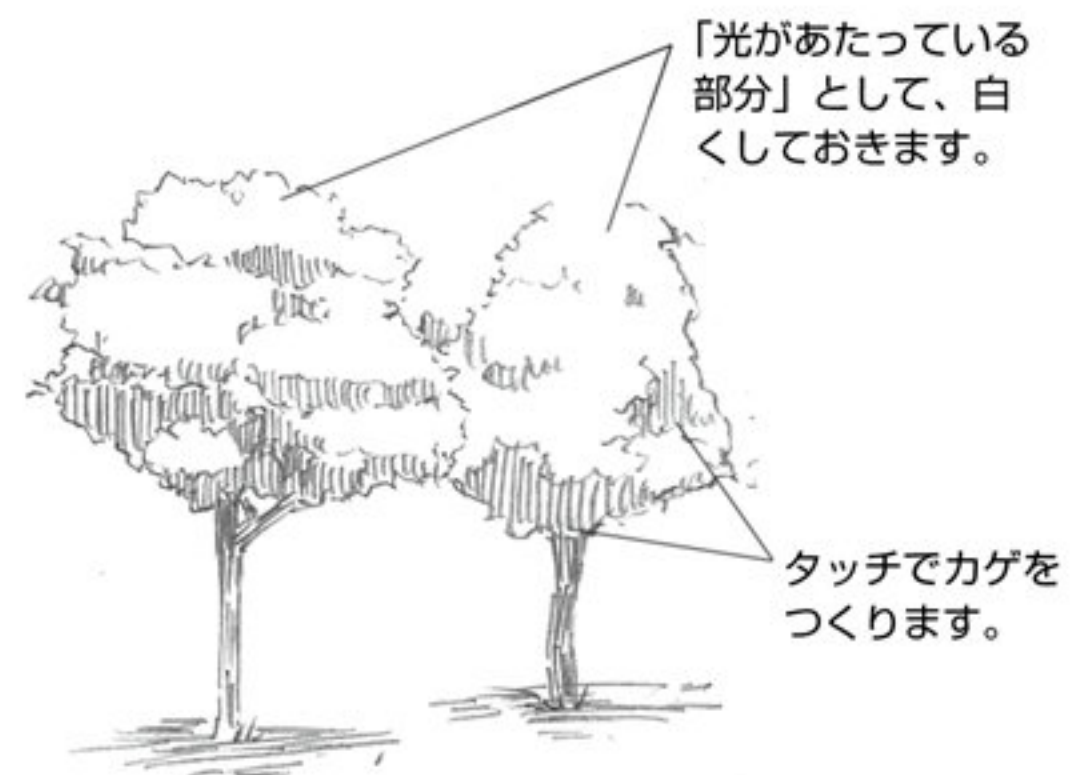
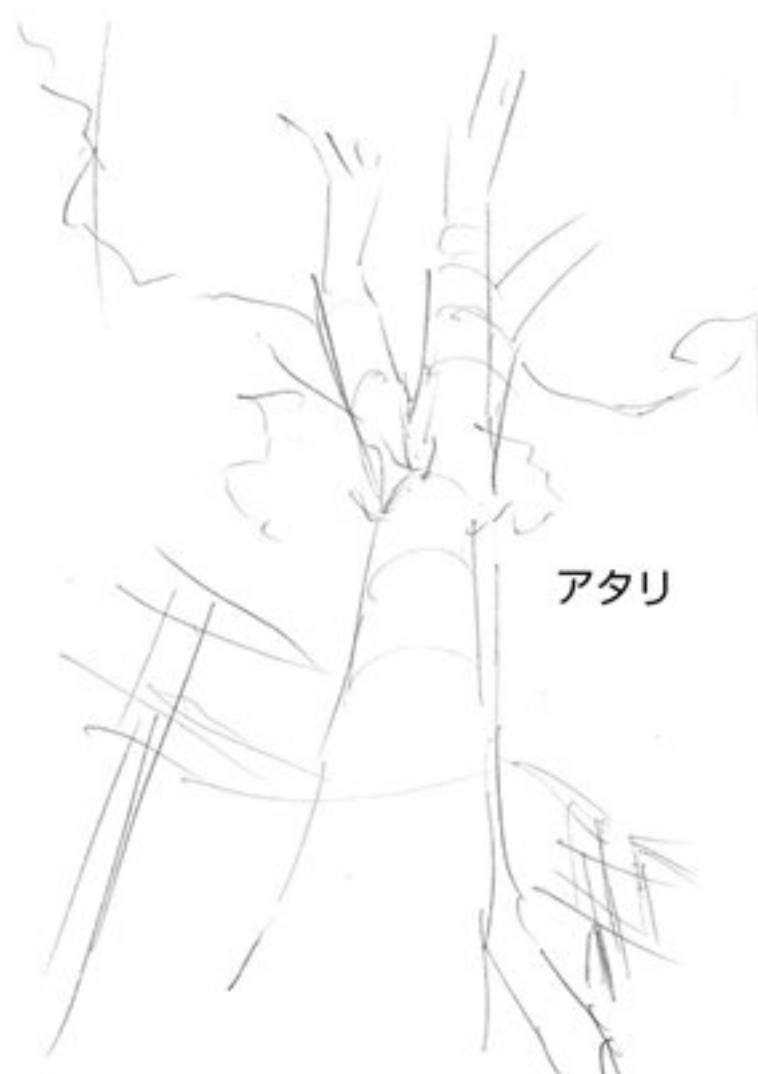
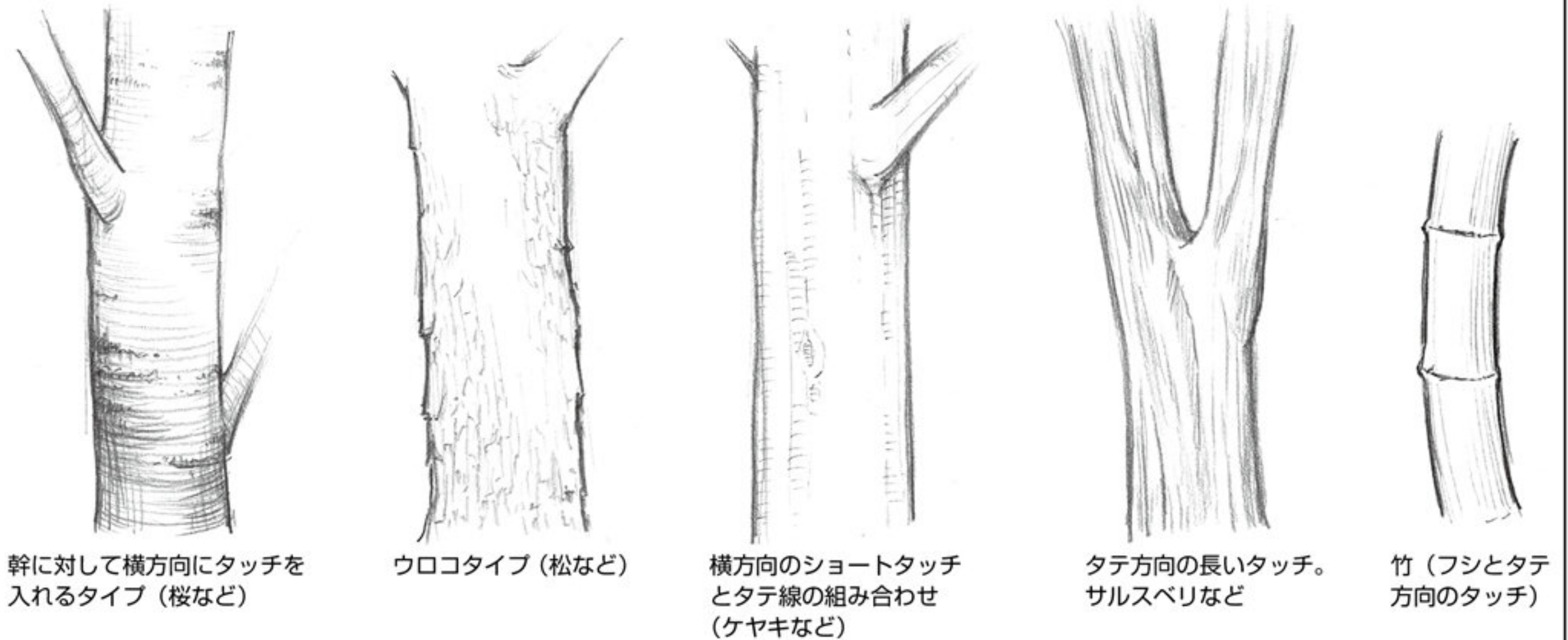
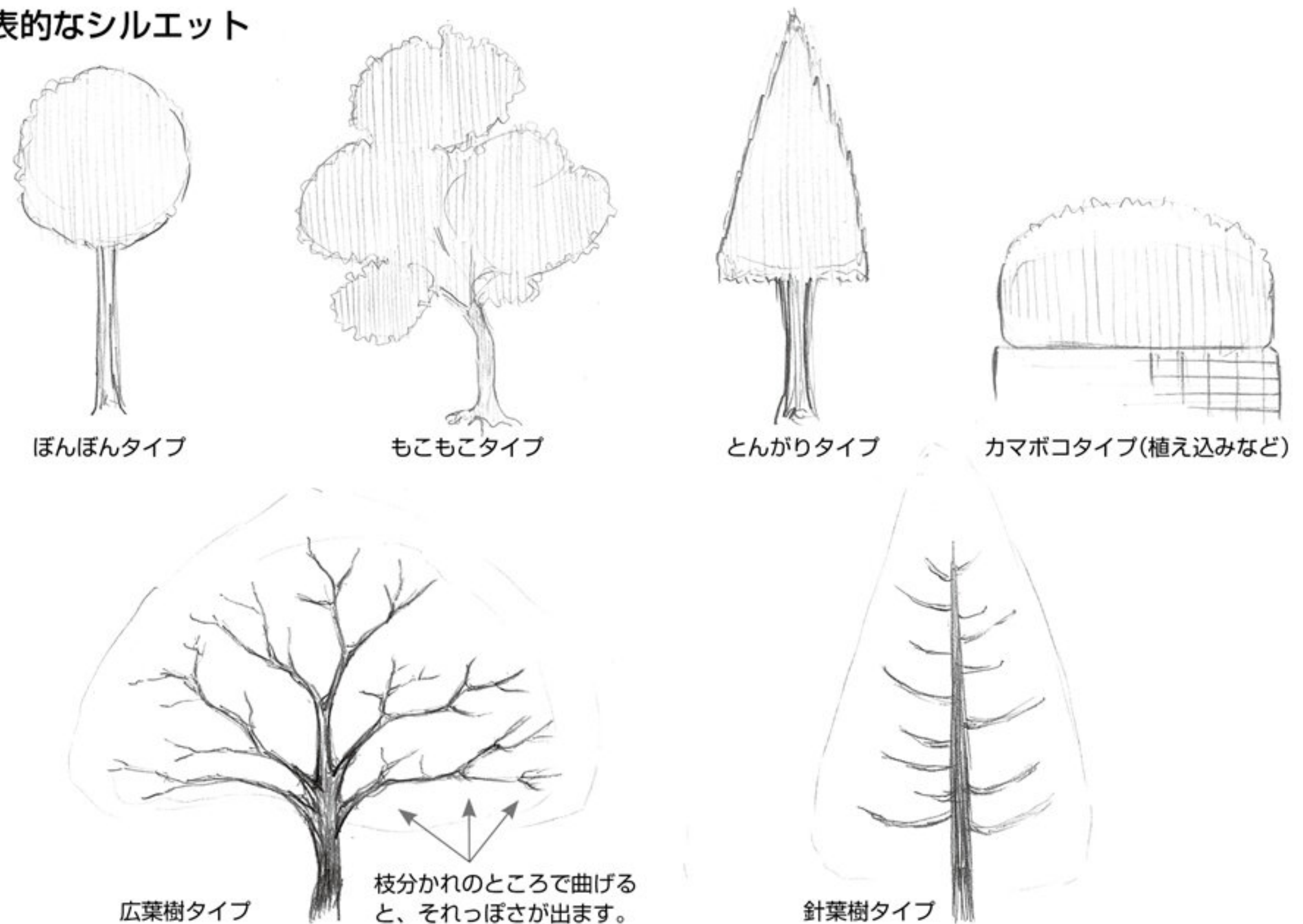
ぼんぼんタイプ

もこもこタイプ

とんがりタイプ

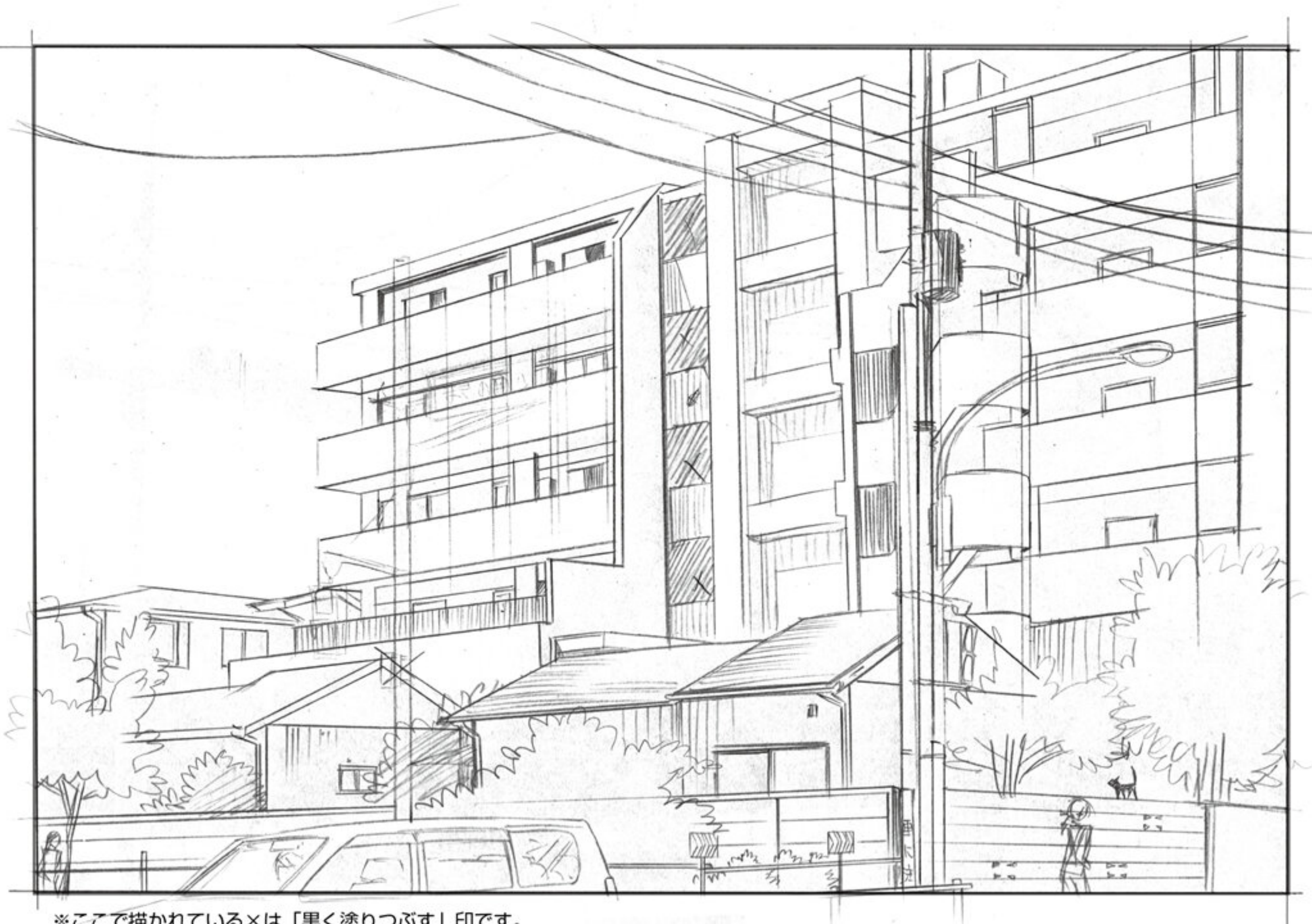
カマボコタイプ(植え込みなど)

広葉樹タイプ

針葉樹タイプ

トレスで背景を描こう

トレスとは「なぞって描く」技法です。
トレスのポイントを学びましょう。

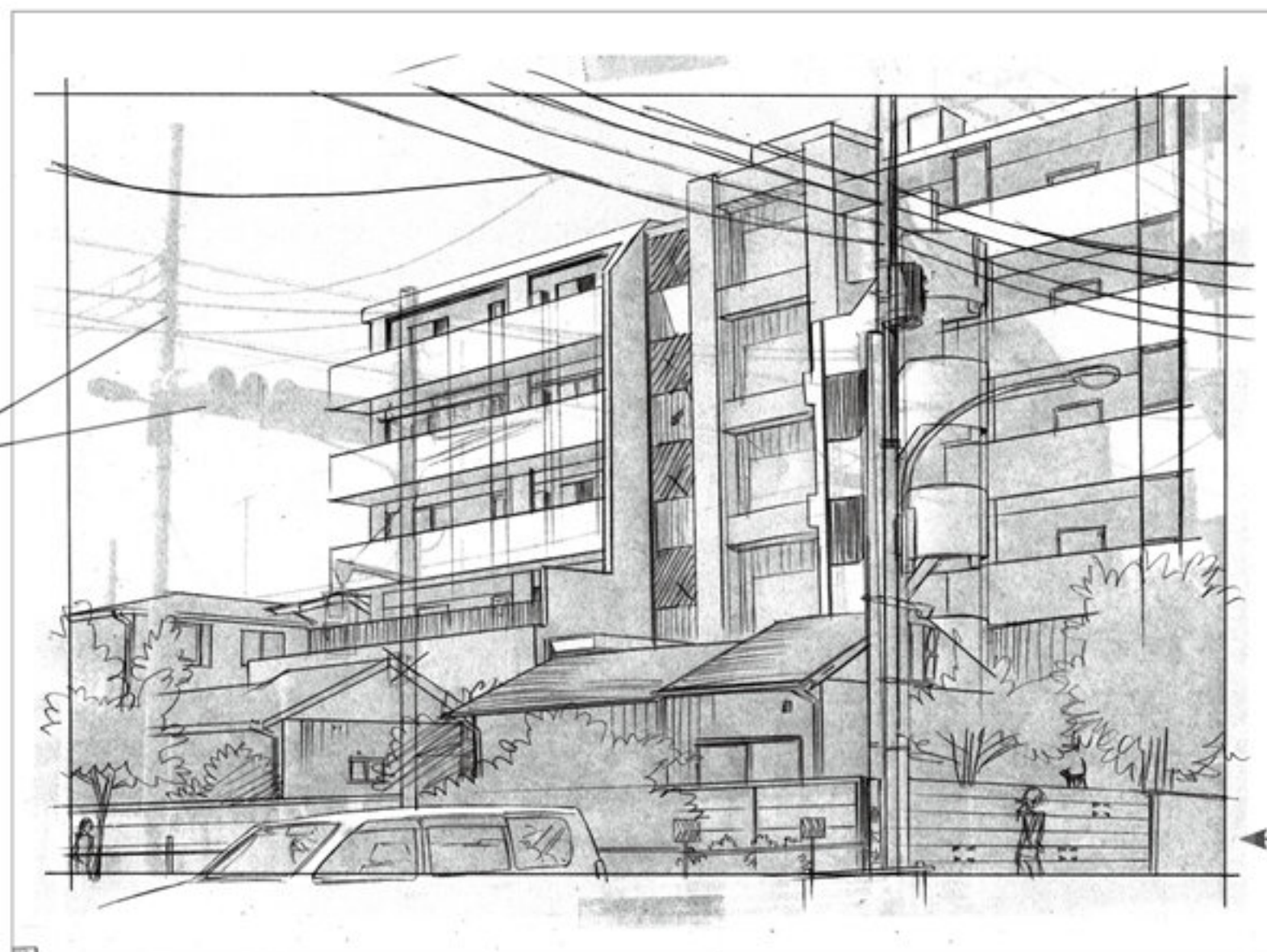
マンション

テーマ…「登場キャラのおうち」

※ここで描かれている×は「黒く塗りつぶす」印です。

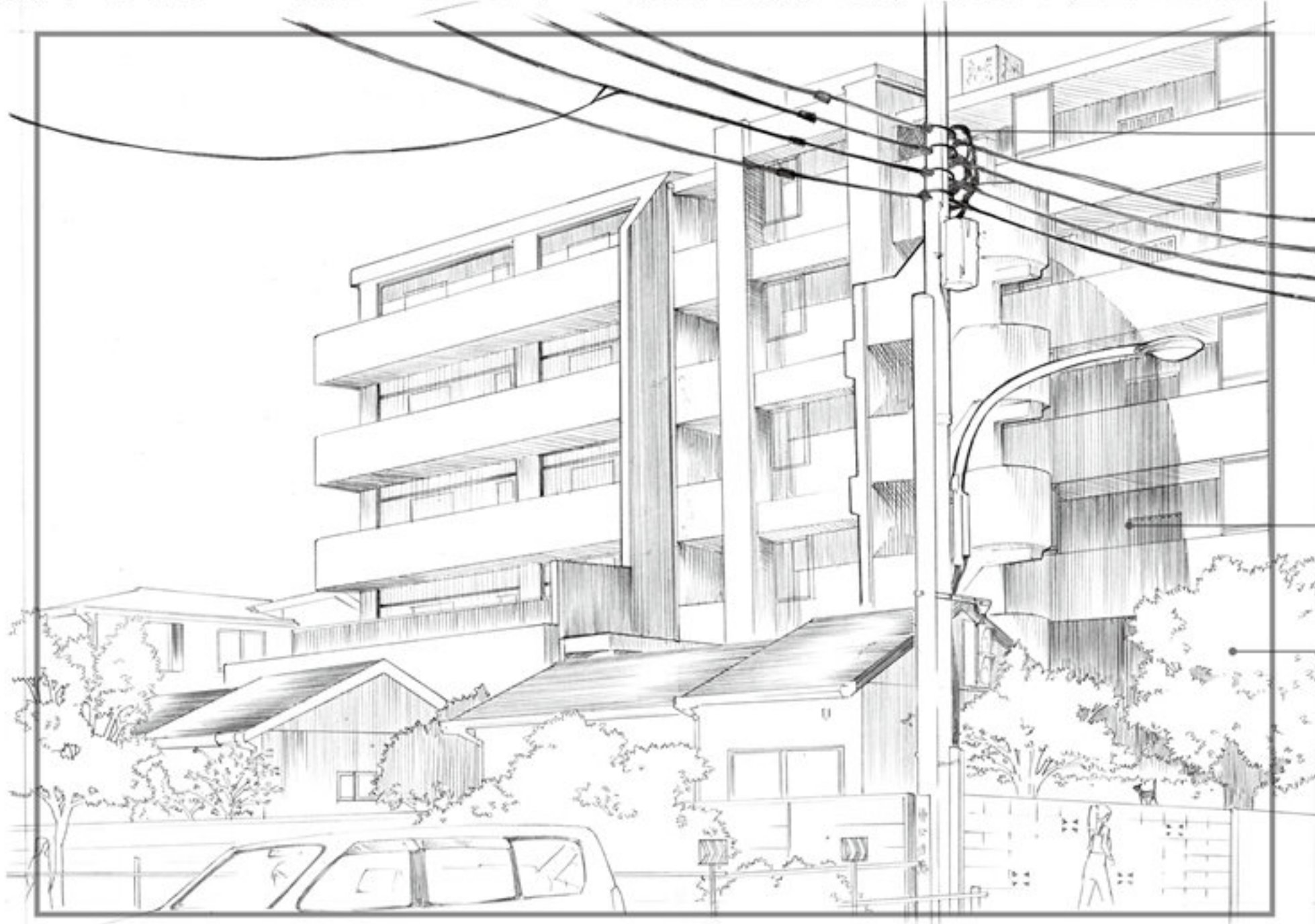
トレスした写真。
実は、撮った写真を反転しています。

トレスする前に必要なところ（描く部分）を決めましょう。たとえば「信号は必要か？」など、テーマや目的と考え合わせながら進めます。

写真からのおもな変更点

描きませんでした。

写真にはポスターや立て看板がありますが、描かずに通行人を描きました。

完成形の別バージョン

通常はペン入れし、トーンで処理する段階まで鉛筆で描き込み、仕上げたもの。

電線を強調し、細部も描き込みました。

カゲを写真通りに描き込みました。

木をていねいに仕上げました。

反転（はんてん）について

撮ってきた写真

反転

反転とは…

「鏡に映したもの」です。左右が逆になるので、右ハンドルの車は左ハンドルになり、道路の左側に立っている標識や信号機も反対になります（当然文字も鏡文字になります）。

反転写真をトレスする時は、特に信号機や標識の位置に気をつけましょう（修正して描くか、省略します）。

繁華街

テーマ…「繁華街にやってきました！」

トレスしたら「背景」として利用します。
完成後、手前にキャラを加えます。

トレスで描いた完成背景。

● トリミング：描く場所を決めます

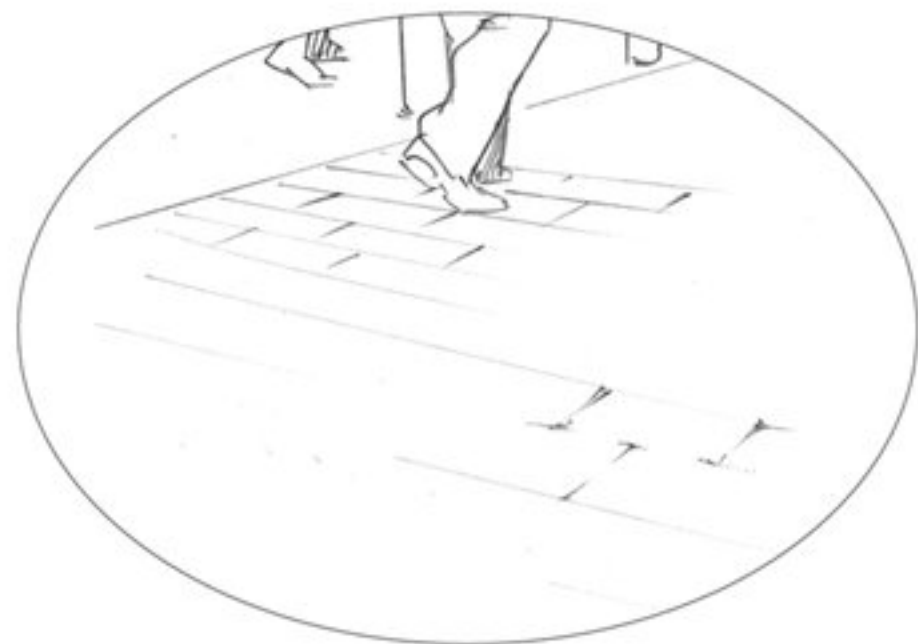
トリミングの意図…都会っぽく見える特徴のある部分（ビルなど）と、雑多な人波を選びます。

作画範囲が決定しました。
消失点〜アイレベルを出します。

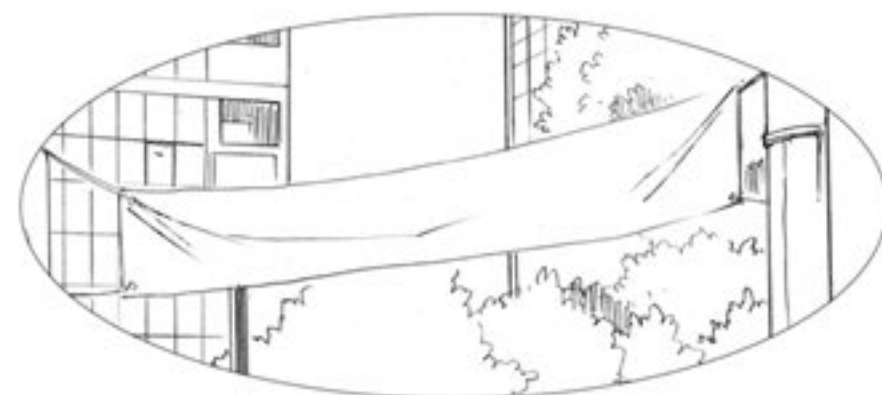
アイレベル

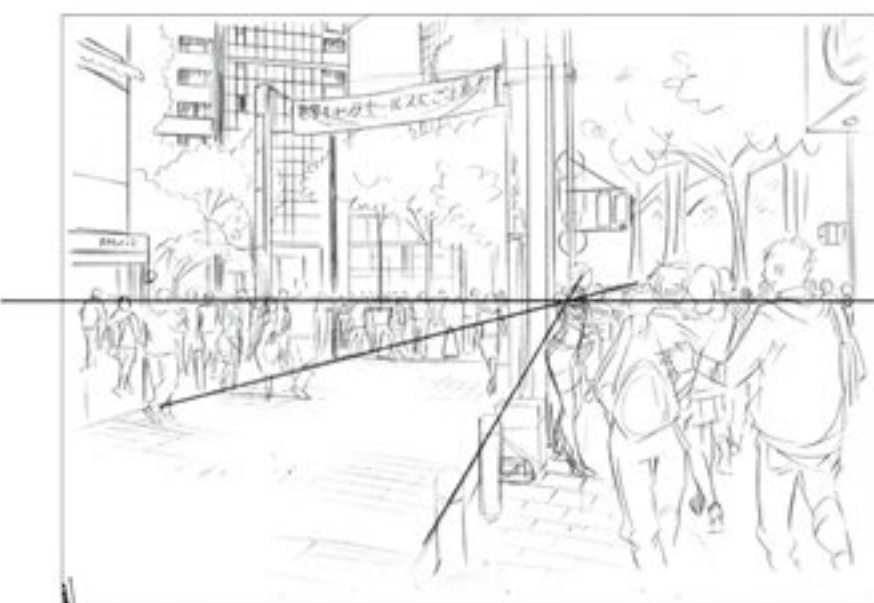
この写真の特徴

アイレベルが、ほとんどの通行人の「頭」を通っています。
カメラを水平に構えていると同時に、撮影者の身長がここに写っている人たちとほぼ同じでした。
この場合は、アイレベル上に大小さまざまの大きさで頭を描いて、頭の大きさに合わせて体を描くことで、簡単に遠近感を出すことができます。

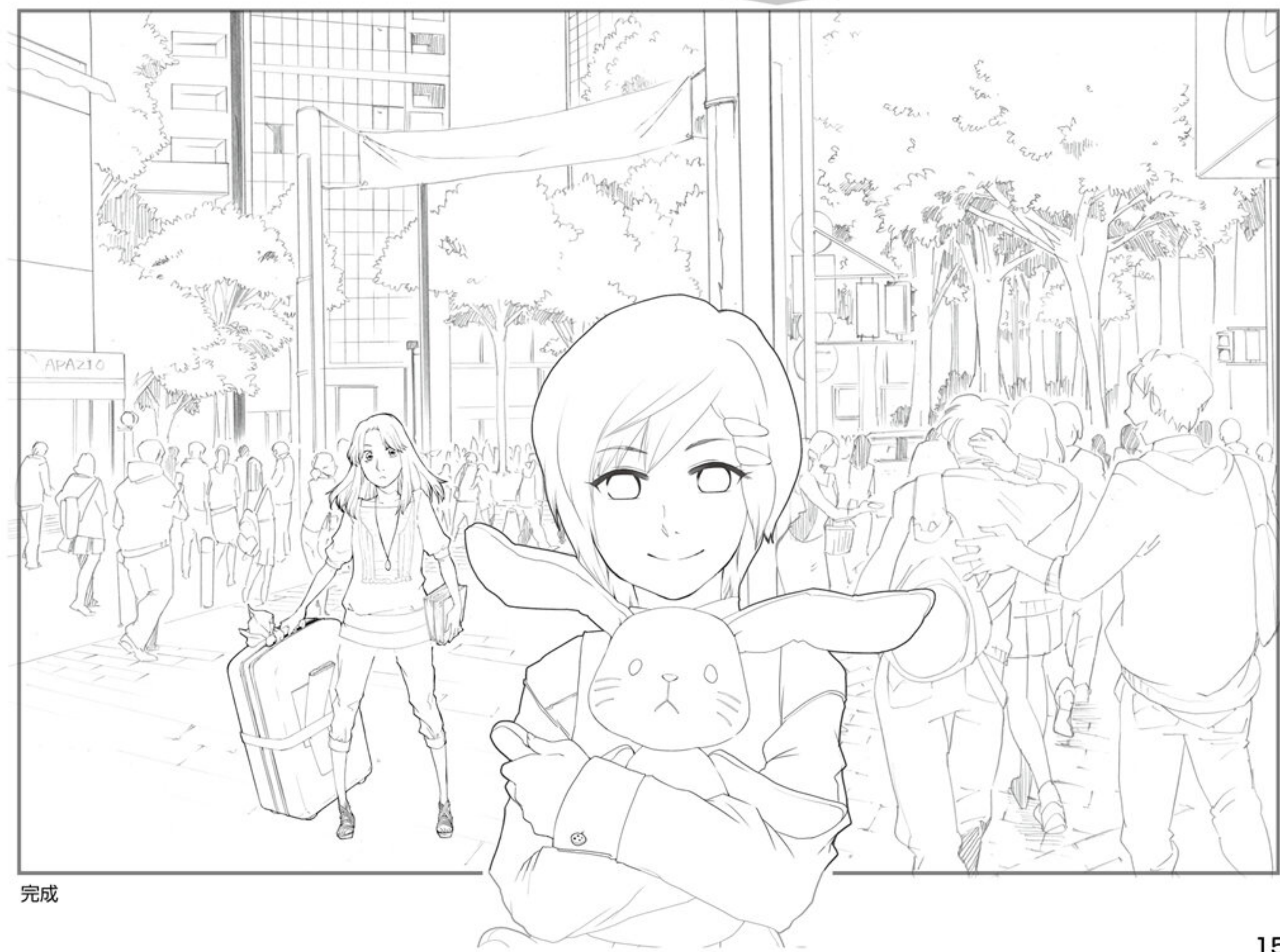
● 作画のポイント

敷石。ほどほどに描きましょう（細かく描き込みすぎると逆効果です）。

手前の大きなキャラはていねいに、細かい部分まで描きます。

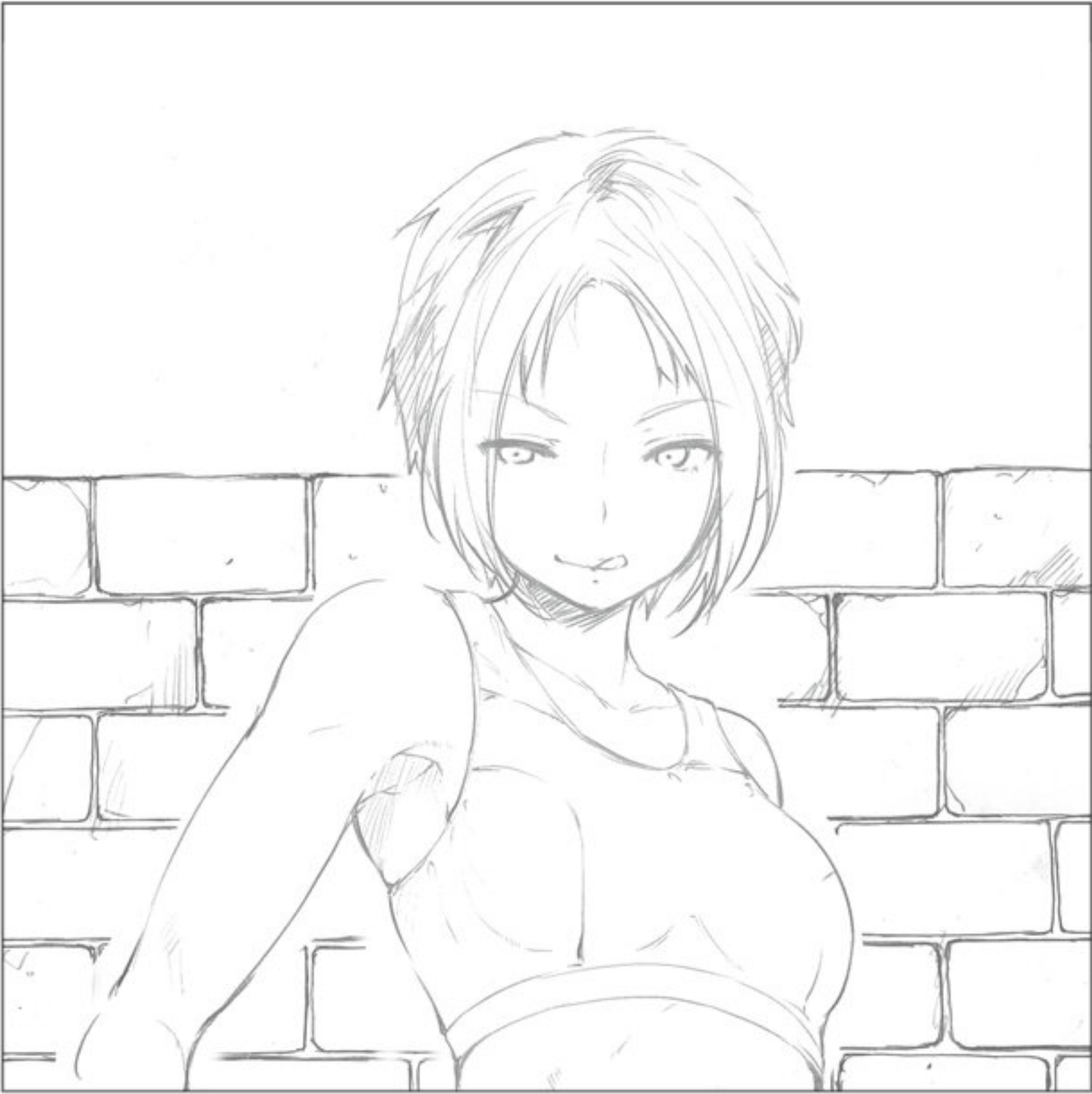
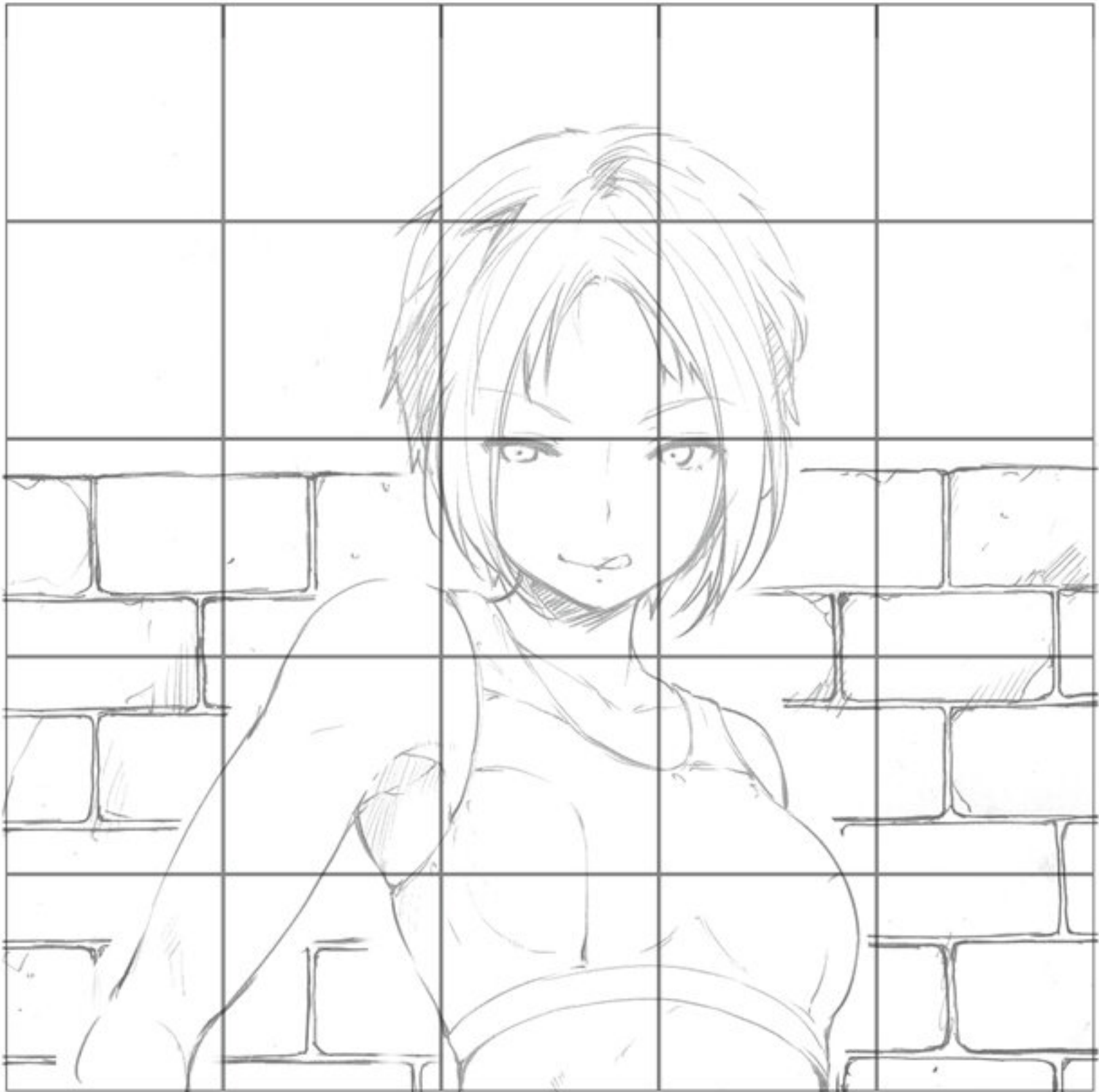
遠くのキャラは省略気味に描きます。

垂れ幕の文字は省略して OK です。

● 自分のキャラを描き込む

アイレベルをとらえます。

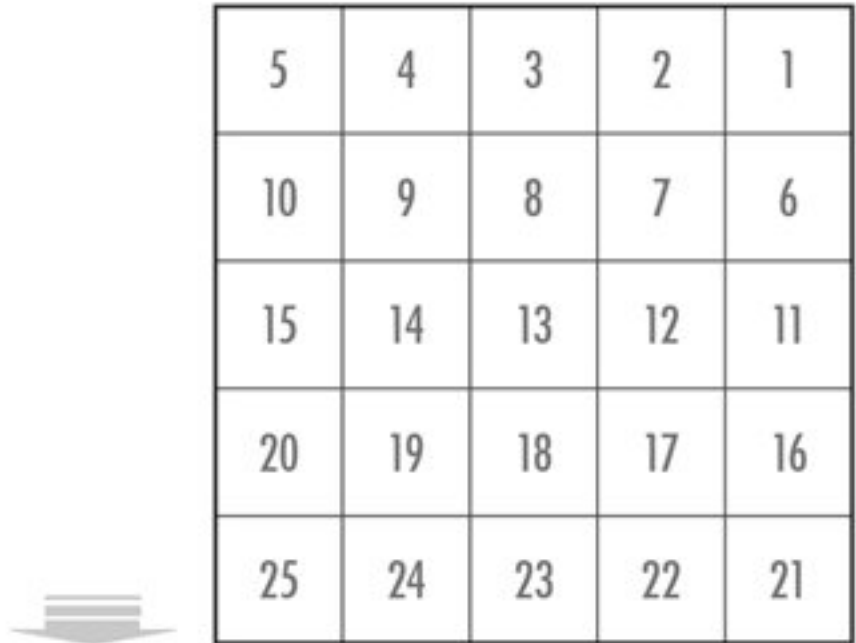
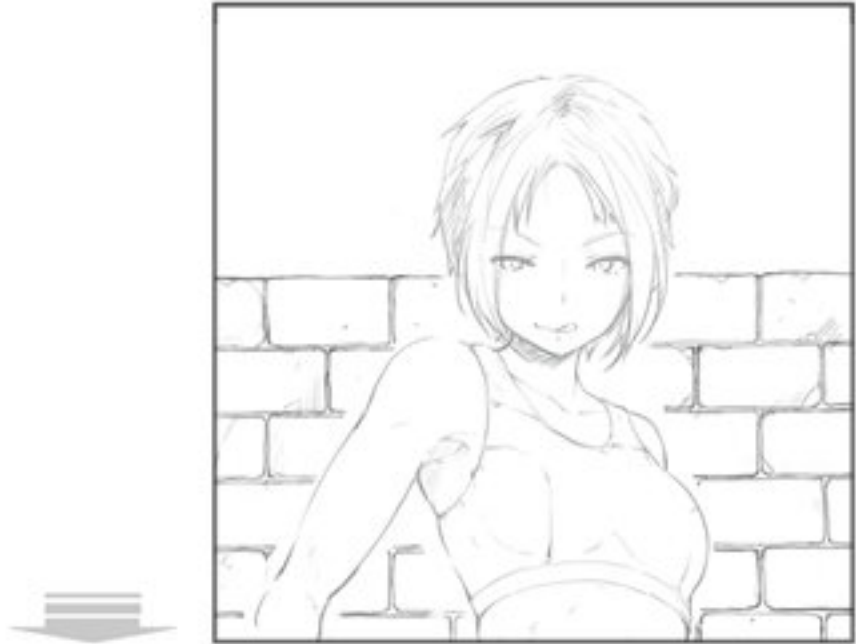
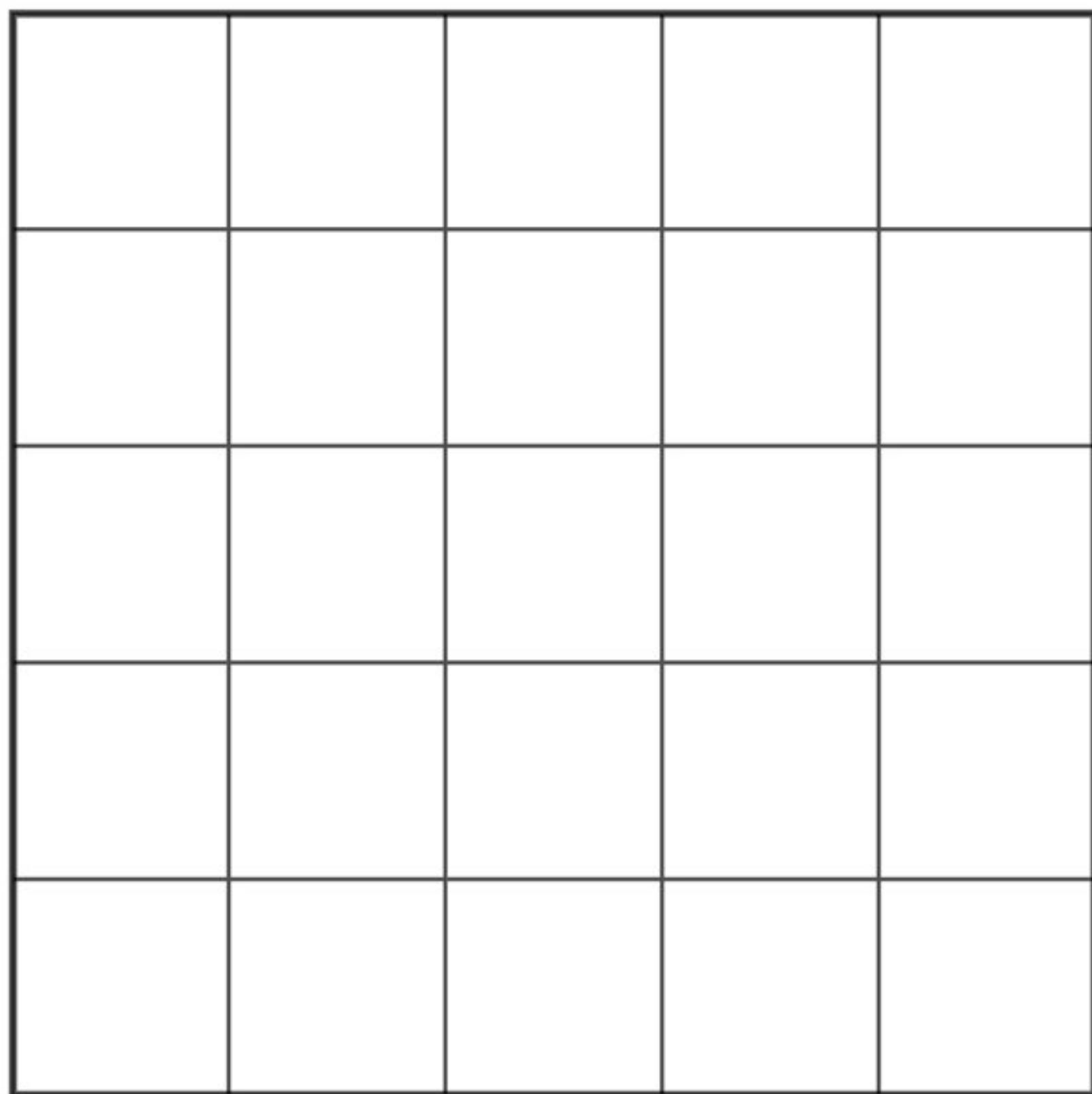
アイレベルにキャラの頭を並べて描きます。

何人描いても OK です！

完成

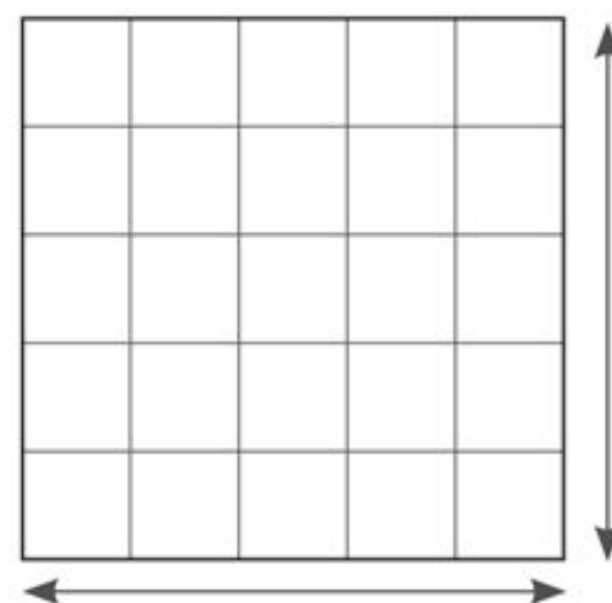
見て描こう

1. 見て描く力をつけよう　位置をとらえる感覚を育てる練習

① 元の絵・描きたい絵を用意。描きたいサイズにコピーをとりましょう。

② コピーしたものに、マス目を描き込みます。

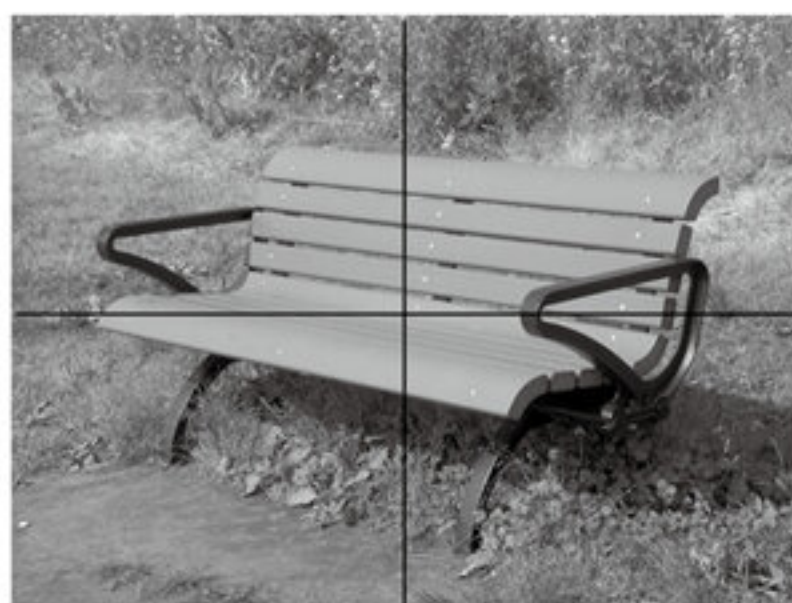
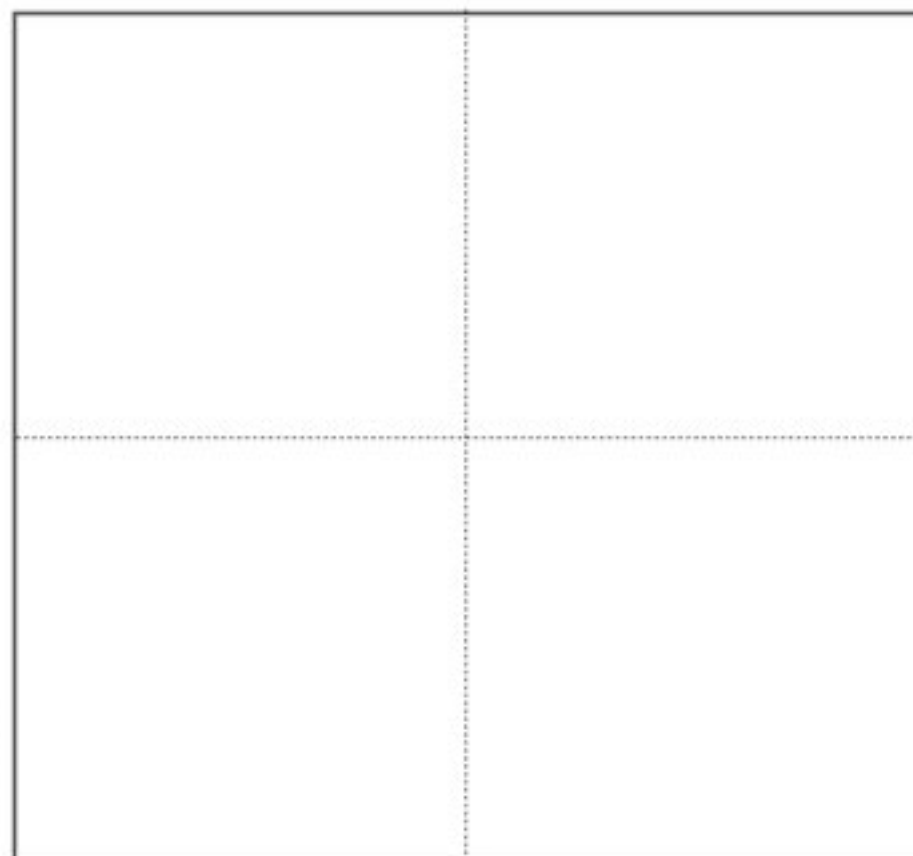
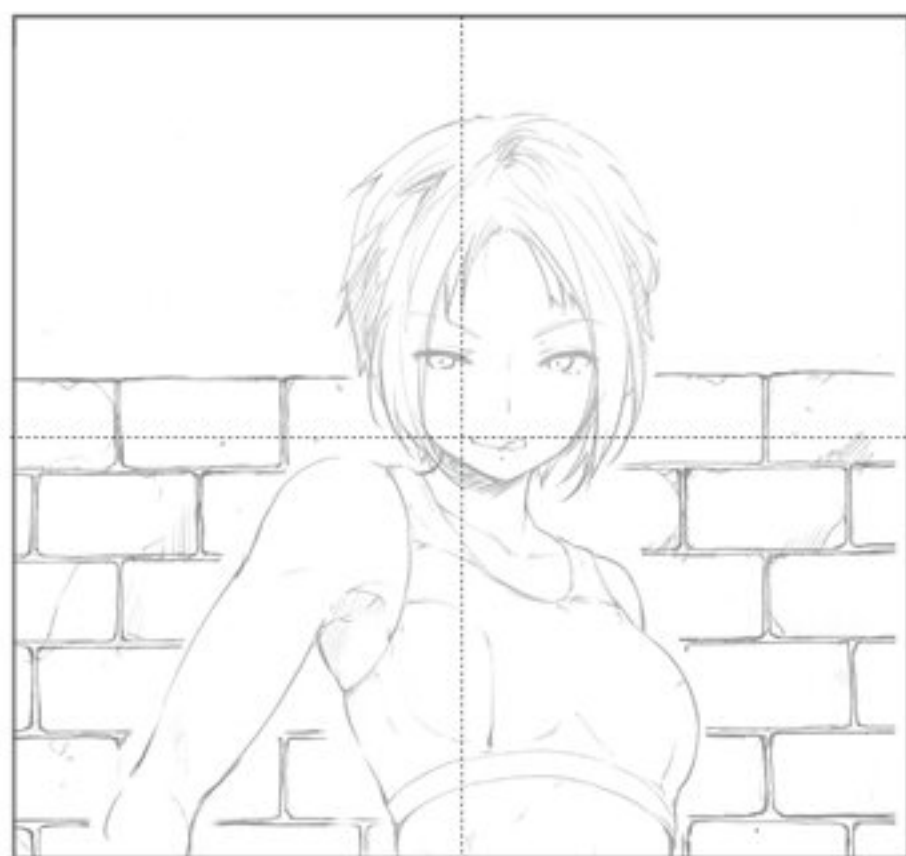
マンガやアニメが好きで、好きなキャラを見て描いていれば、「見て描く力」は自然に育ちます。
その力をもっとパワーアップするのが、マス目を描いて模写する練習です。

「コピー機を使えば、簡単に複製できる」時代です。だから､キャラや背景を見て､パーツの位置や線を「同じように描く」ことは、バカなことかもしれません。でも、「画力を上げる」には、バカなことをたくさんするのが近道なのです。

そのうち、マス目を描かなくても枠線からの距離や、枠のカドなどを目安にして、見たものを描けるようになります。

③ 元絵と同じタテヨコ比のコマ（または枠）に、同じようにマス目を描きましょう。
これで、練習用紙ができました。あとは② を見ながら描いていきます。

アナログで「手製巨大ポスター」を描く

例）マンガの 1 コマサイズ

ポスターサイズの用紙。
コマとマスはタテヨコ比を同じにします。
※たとえば、一マスを A4 サイズくらいにすると、巨大なものになります（あとで貼り合わせます）。

巨大サイズの完成

● 4分割タイプ

写真でも同様です。

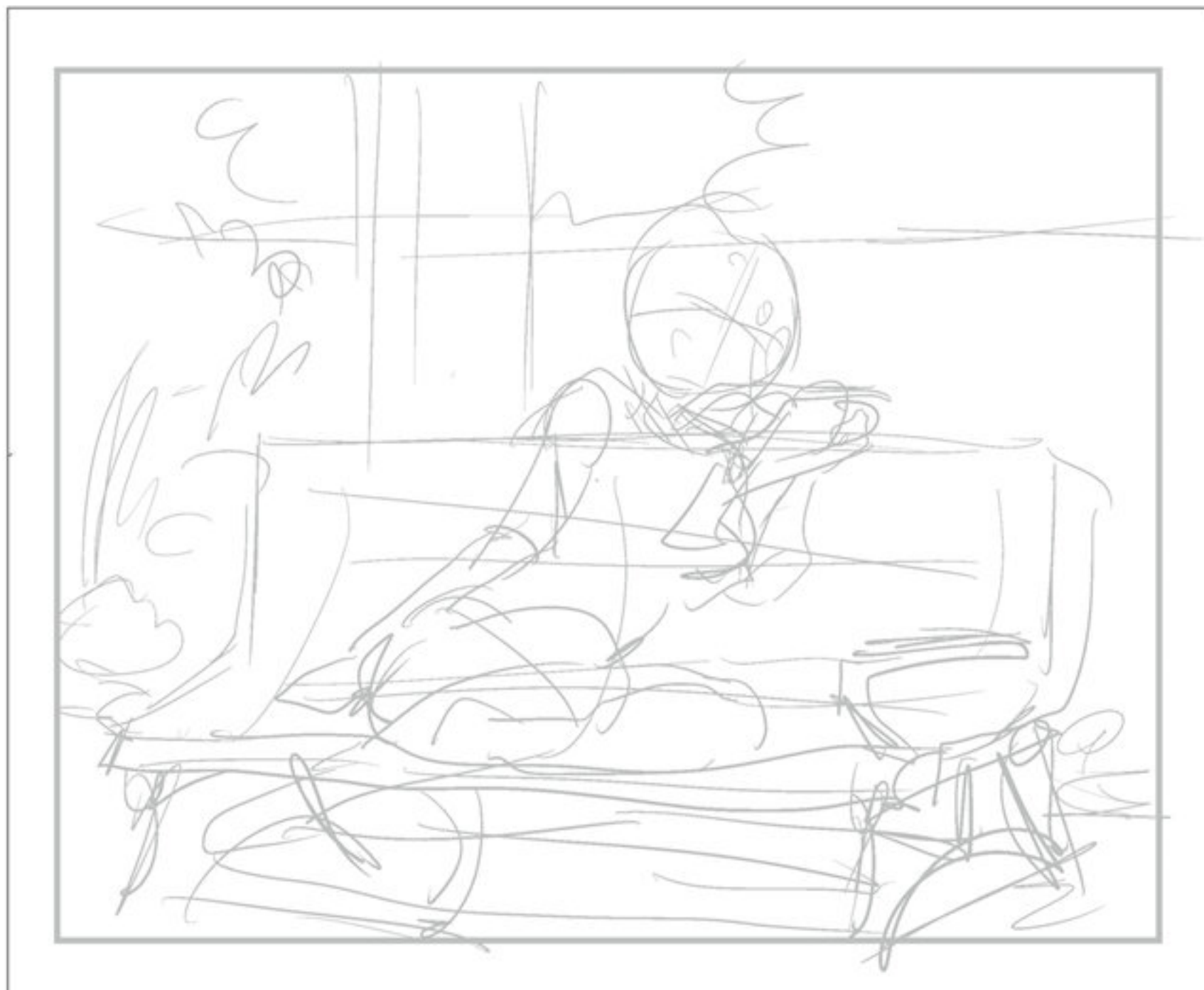
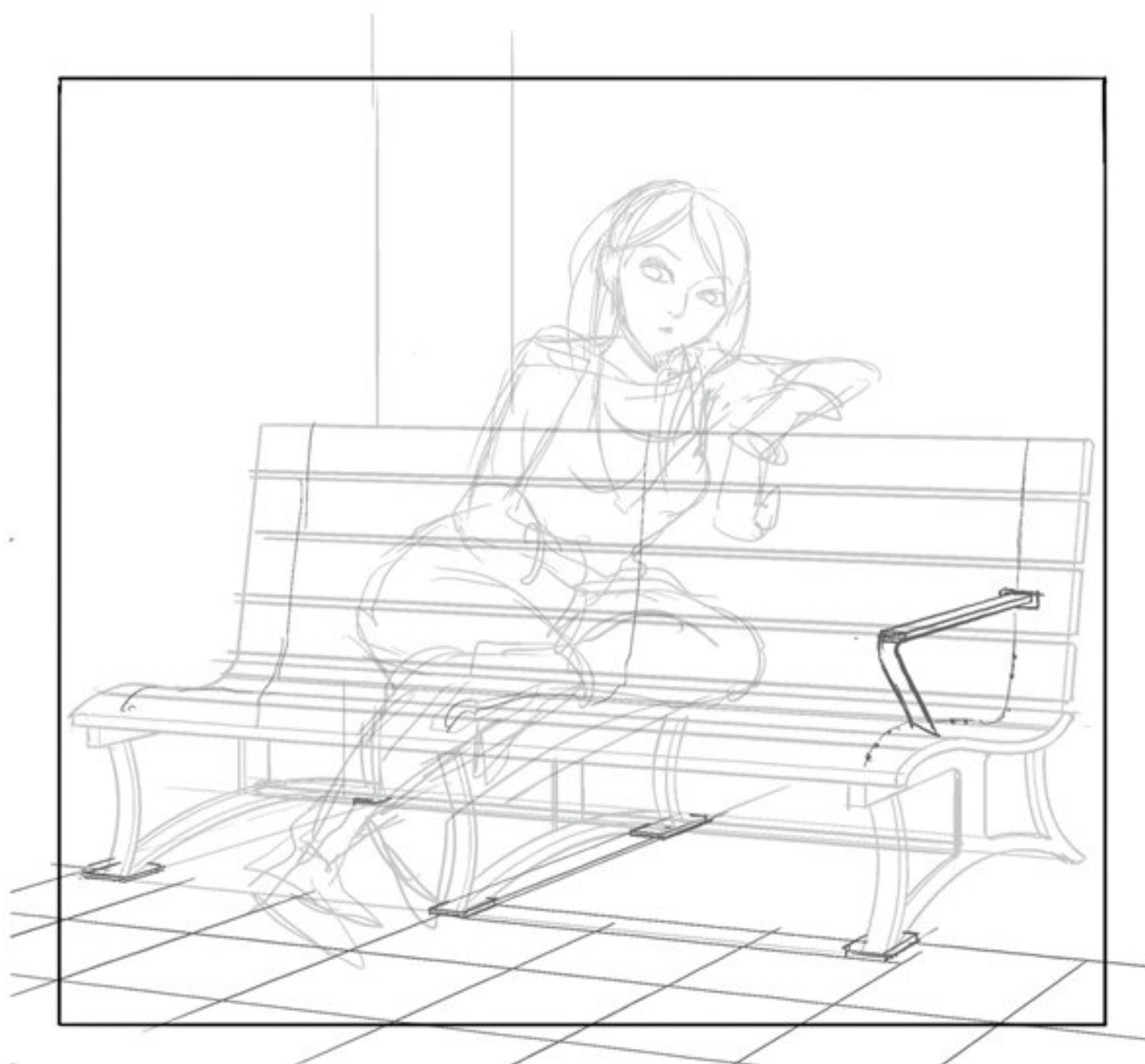
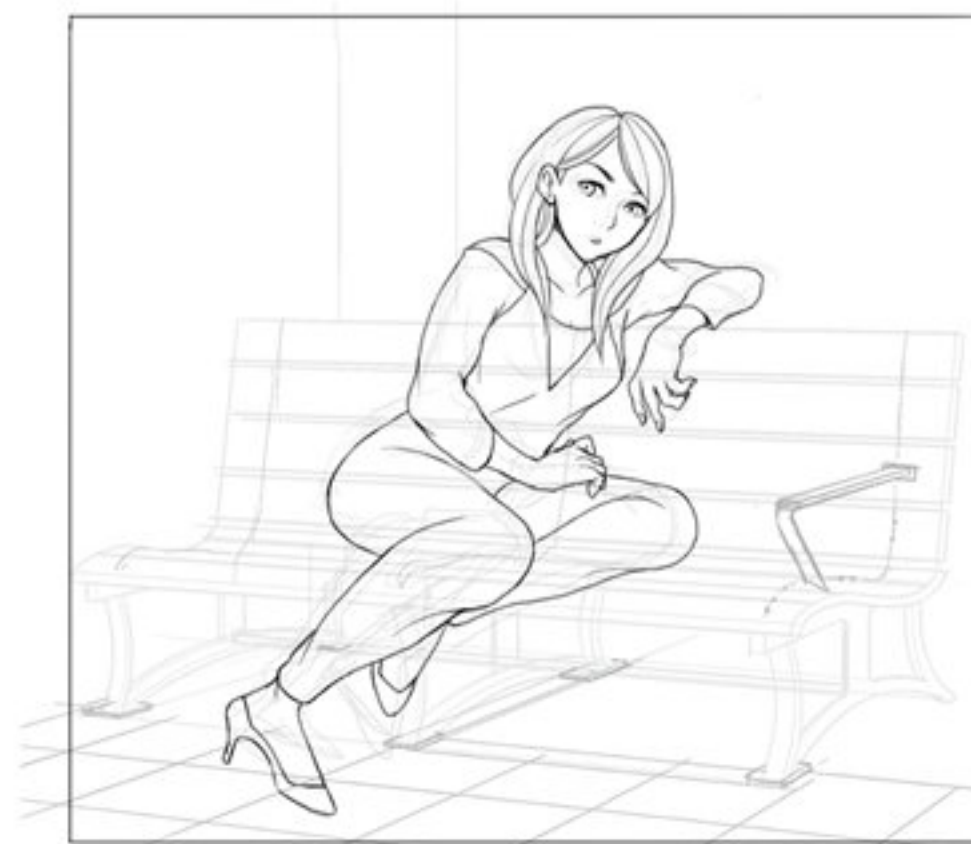
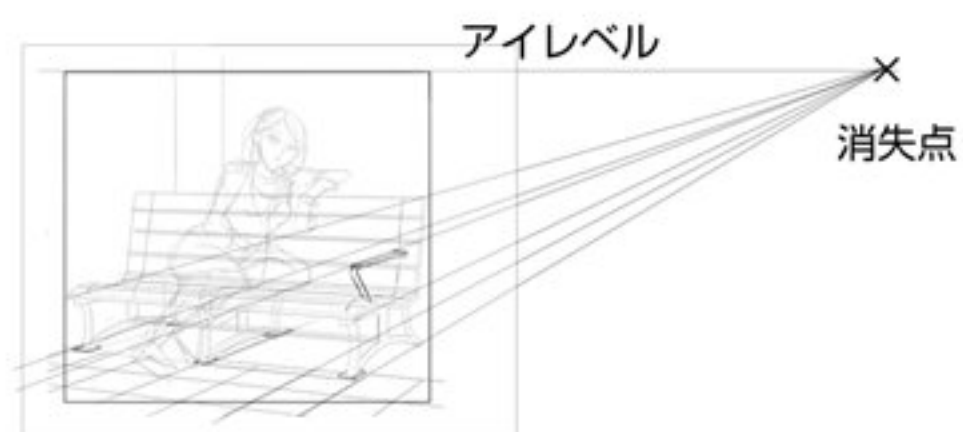
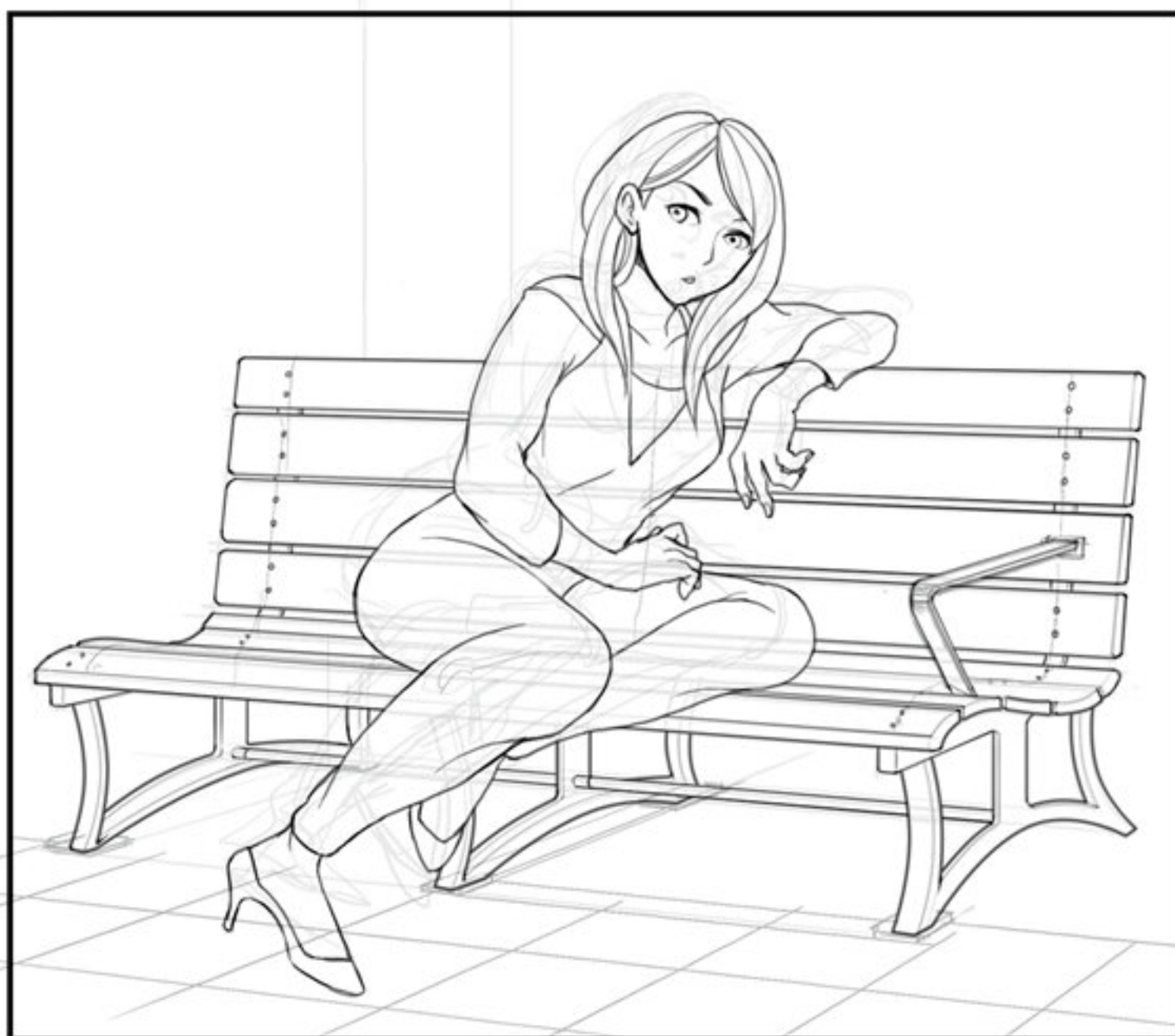
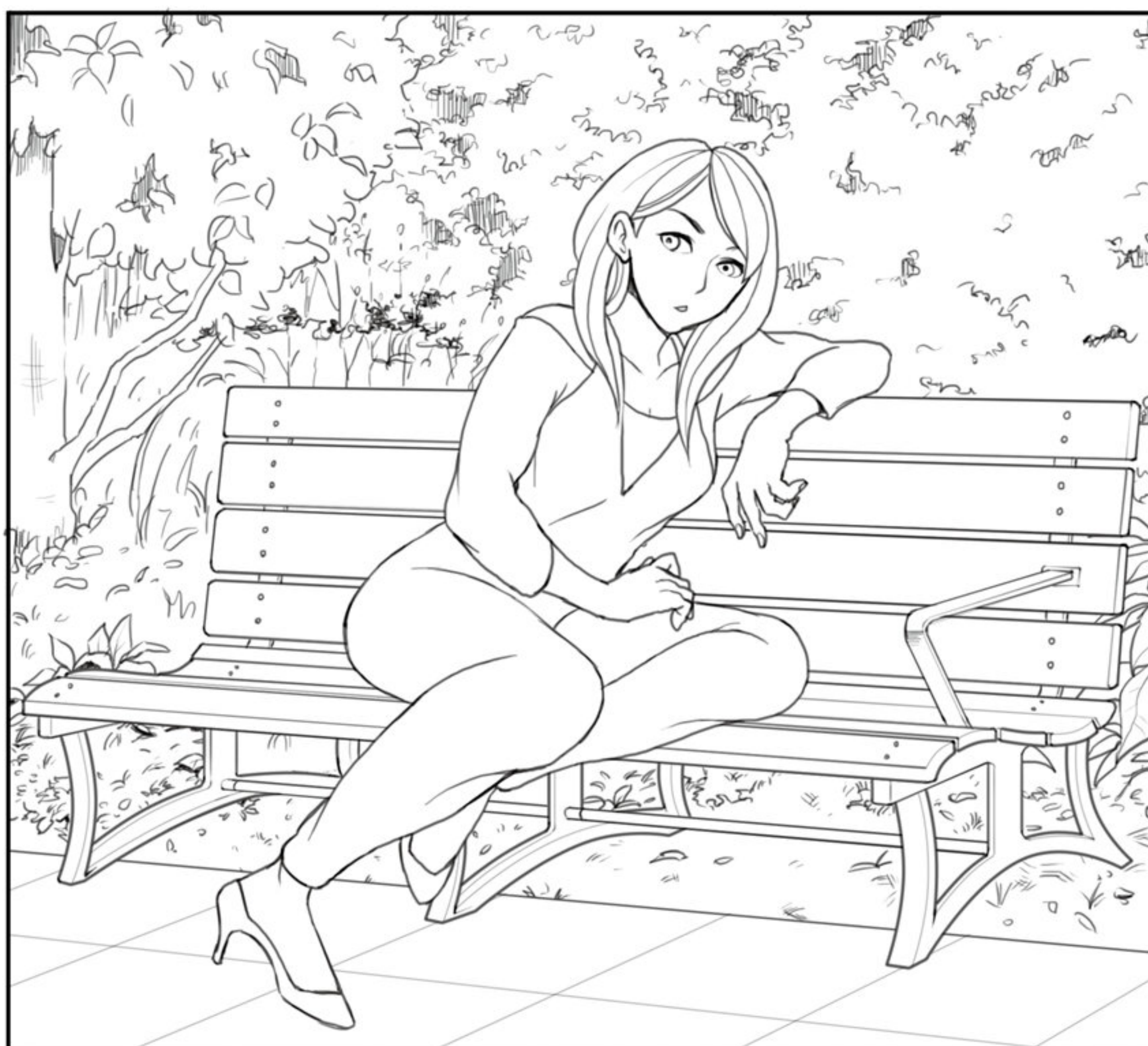
見ながら、ひとコマづつ描くノリです

2. デッサンして描こう

資料写真を見て描く。それがもともとの「作画」の原点です。
見て、バランスをとって描く力も養いましょう。

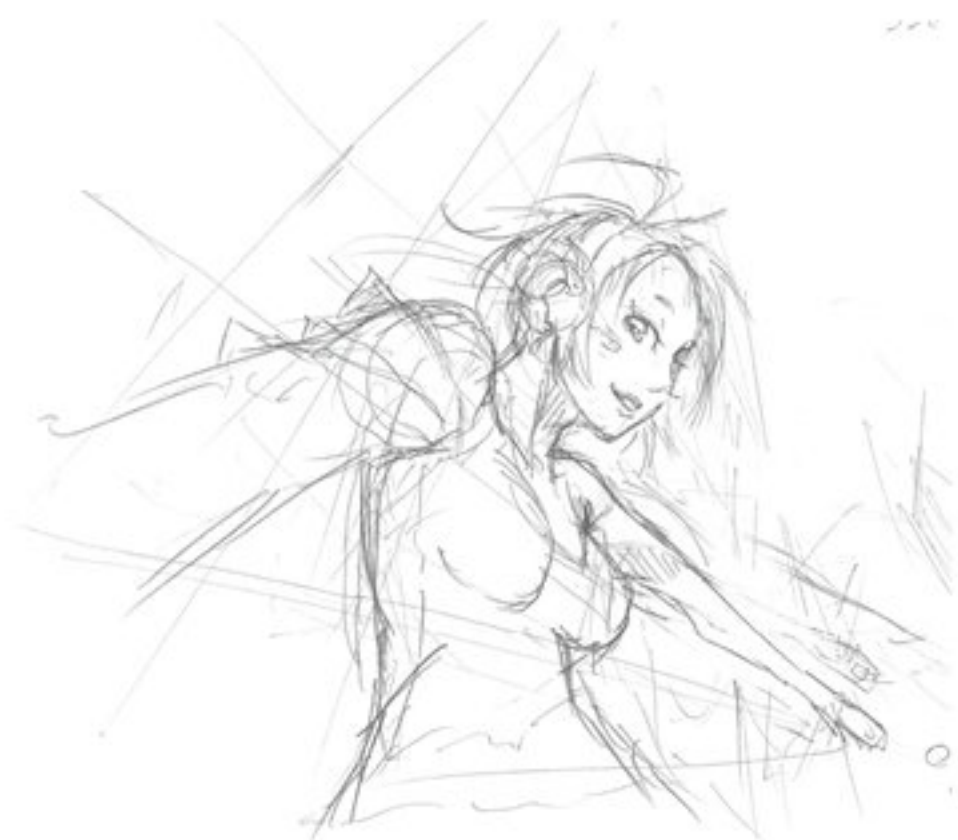
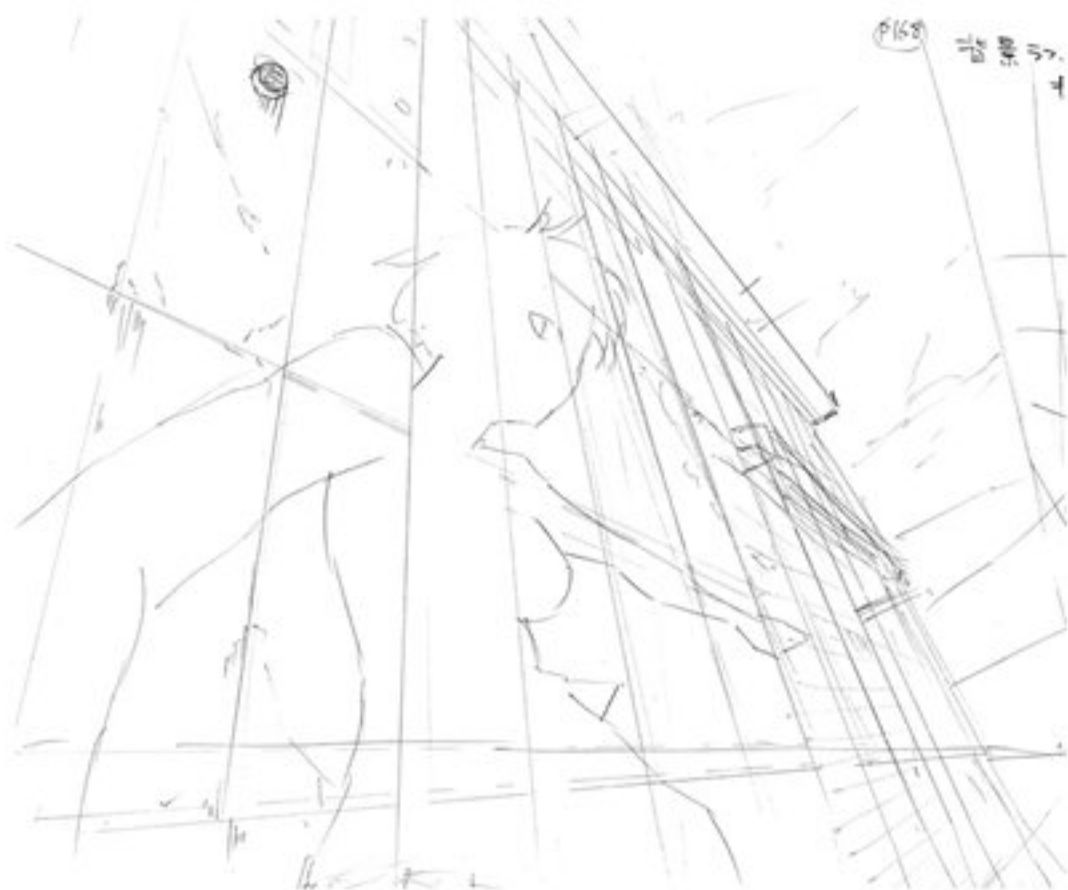
ベンチにキャラを座らせる

写真にないものを描きます。ベンチのある風景を利用して、キャラを座らせてみましょう。

資料にする写真は何枚あってもOK。いろいろなアングルで撮っておきましょう。

① アタリ。イメージを描きます。写真がすでにあって、それを見ながら描くケースと、イメージができてから取材に行くケースがあります。

② 下絵を描きます。トレスで大づかみな形をとります。足もとの敷石をきれいに決めたいので、消失点とアイレベルをとって、1点透視を用いました。

③ 背景はキャラのペン入れがすんでから作画にかかることもあります。

④ ベンチの描き込み。

⑤ 樹木の描き込みをして完成させます。

テーマギャラリー

コンセプト　コントラストで決める

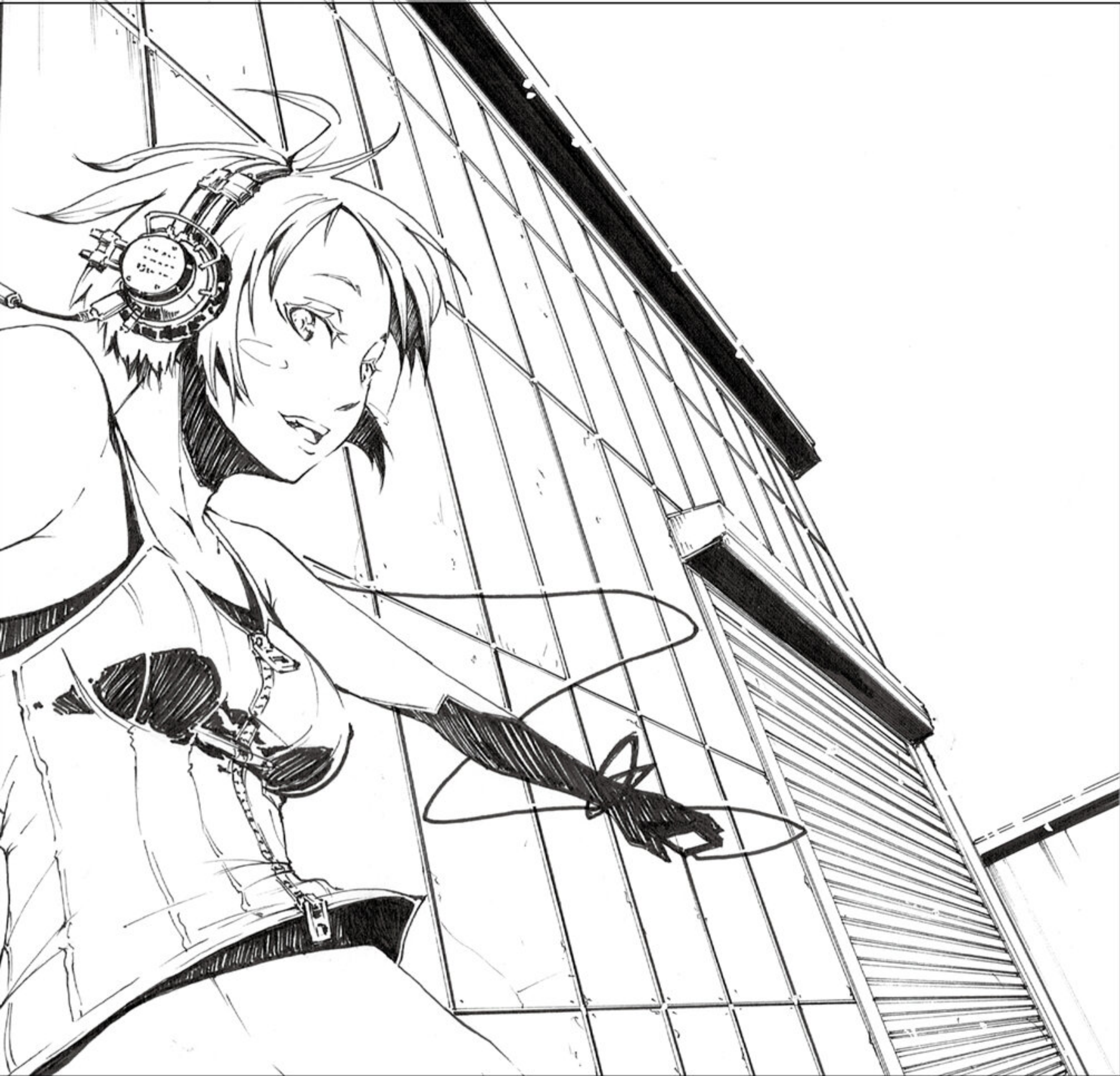
- テーマ…カッコ良く！　迫力
- モチーフ…硬質な建物

ラフイメージ

背景ラフ画＆キャラの合成イメージ

制作ノート：コンセプト

● 単純な「線だけ」の背景で、どれだけインパクトのあるものにできるか、がテーマ。
そのために、極端なパース（アオリ）、＋カベの汚しなどにも留意して制作。
背景は単純な直線、キャラは曲線を主体に使用し、同時にベタも効かせ気味にして「対比」でのコントラスト効果を狙った。

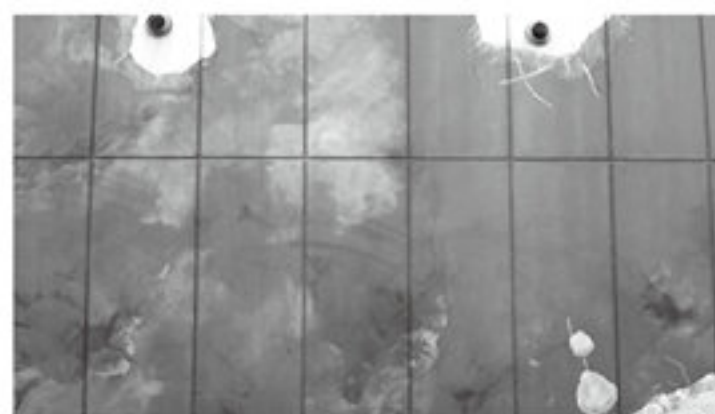
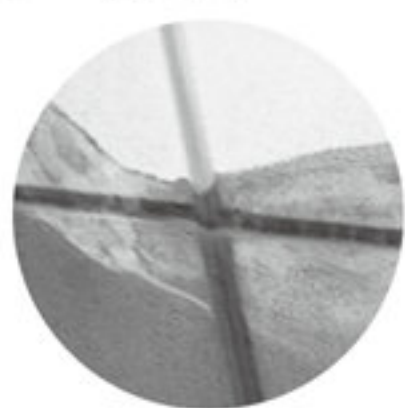
シャッターの資料

テーマ、コンセプトを決め、写真を利用した
イラストづくりを見てみましょう。

ヒロイン気分で

カベの資料

コンセプト 舞台で決める

● テーマ…都会の夜景
● モチーフ…女のコ

制作ノート：コンセプト
●キャラだけだったら、何のことか意味がわからないものになる。場所と時間、状況が一目でわかるイラストを試みた。

資料写真

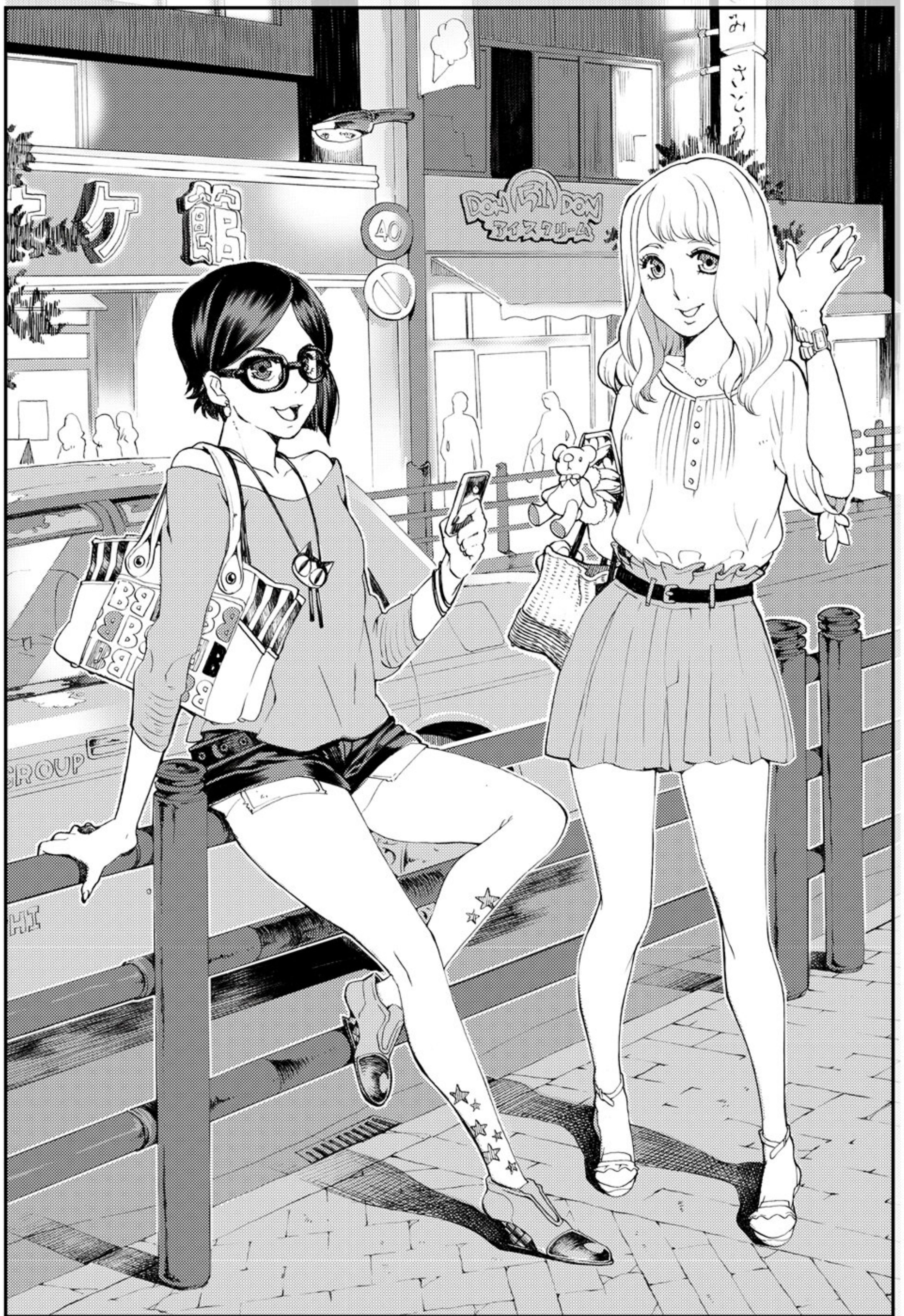
トリミング

トリミングに合わせて、キャラのイメージラフを作画

背景の作画　トレスを主体にしながら、ガードレール、敷石などはがっちり決めたかったのでパースをとって描きました。

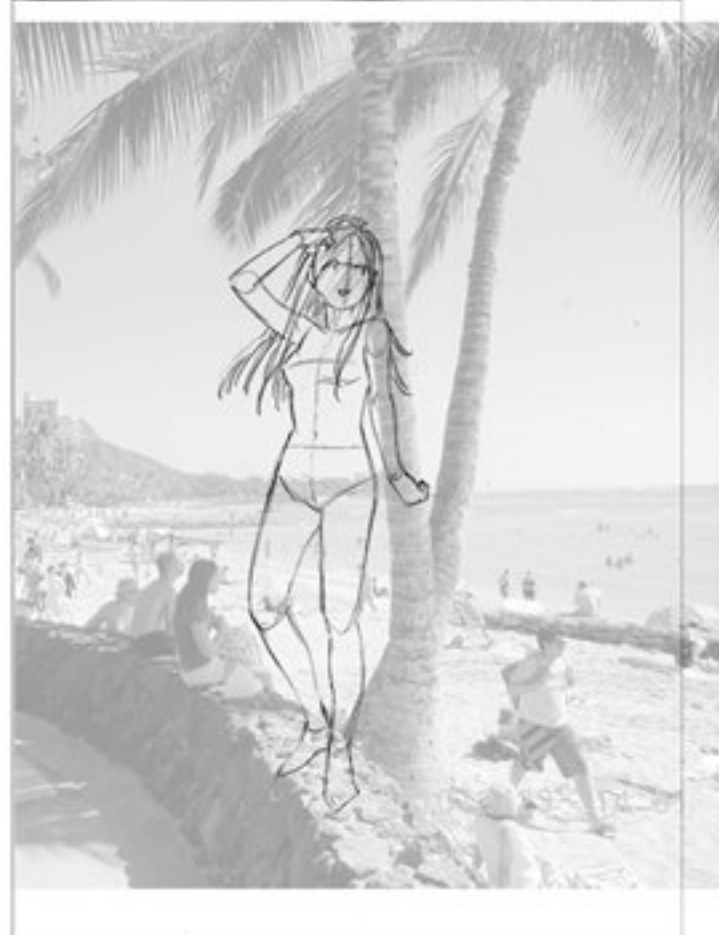
キャラは、ガードレールの高さを目安にデッサン。

ペン入れ原稿

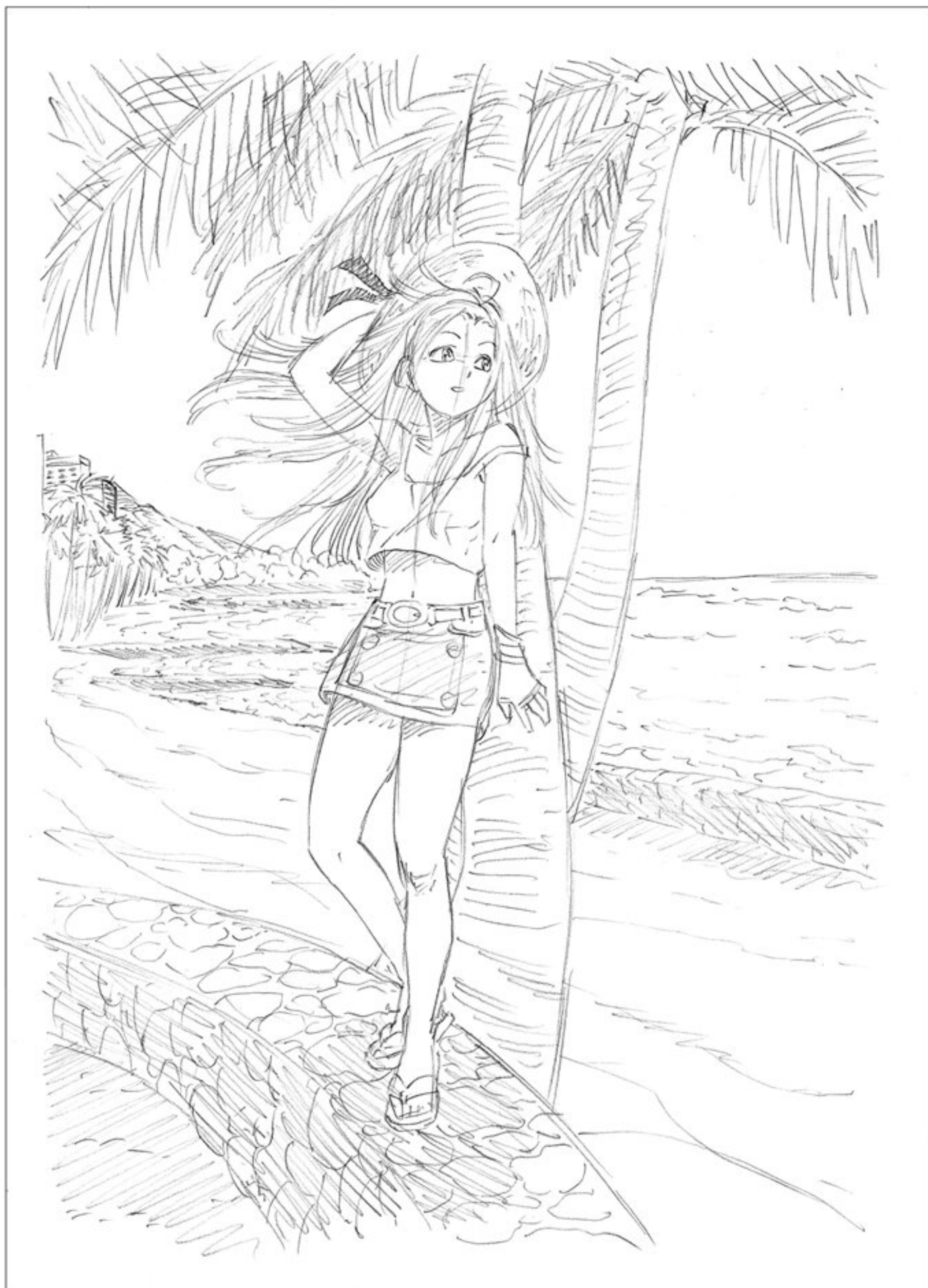
2点透視
下絵・線画

街でオフ会！

コンセプト 空間で決める

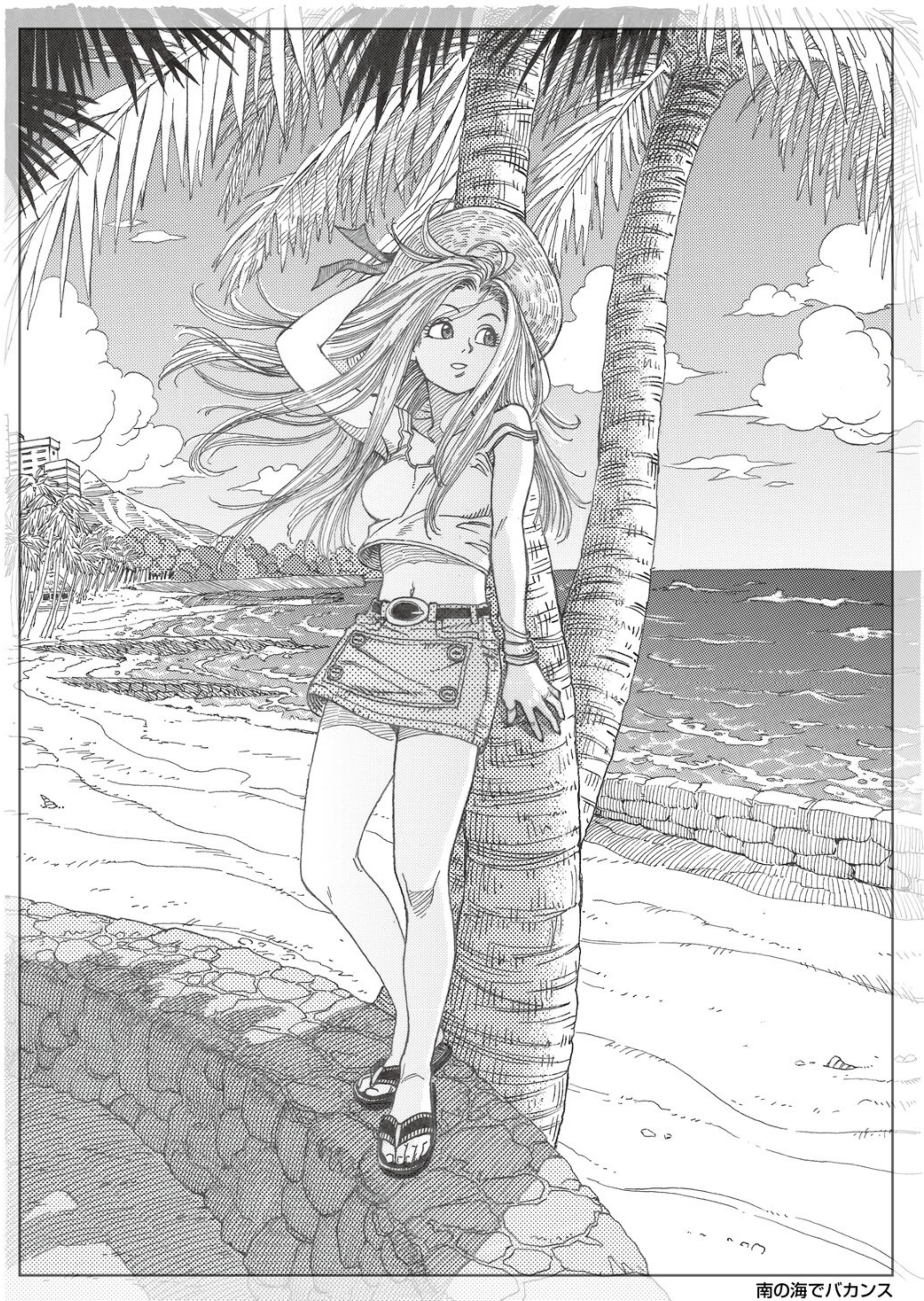
● テーマ…南の島　女のコ
● モチーフ…椰子の木・浜辺

制作ノート：コンセプト
●爽やかな感じ、開放感を表現したかった（これがテーマになるかも）。仕上げはトロピカルなムードを狙ってみた。

ラフイメージ
最初からトレスで仕上げるつもりだったので、背景写真が決まった時点でトレスしてキャラを描き入れました。

キャラのラフ

衣装デザイン

線画の完成。キャラの衣装まで決まったので、そのまま背景を描き込みながら、キャラもクリンナップ。これに、トーンを入れて完成させました。

資料写真（トリミング）

資料写真

南の海でバカンス

コンセプト 女のコと背景で決める

カバー原画ができるまで

ラフイメージ

キャラのラフデザイン

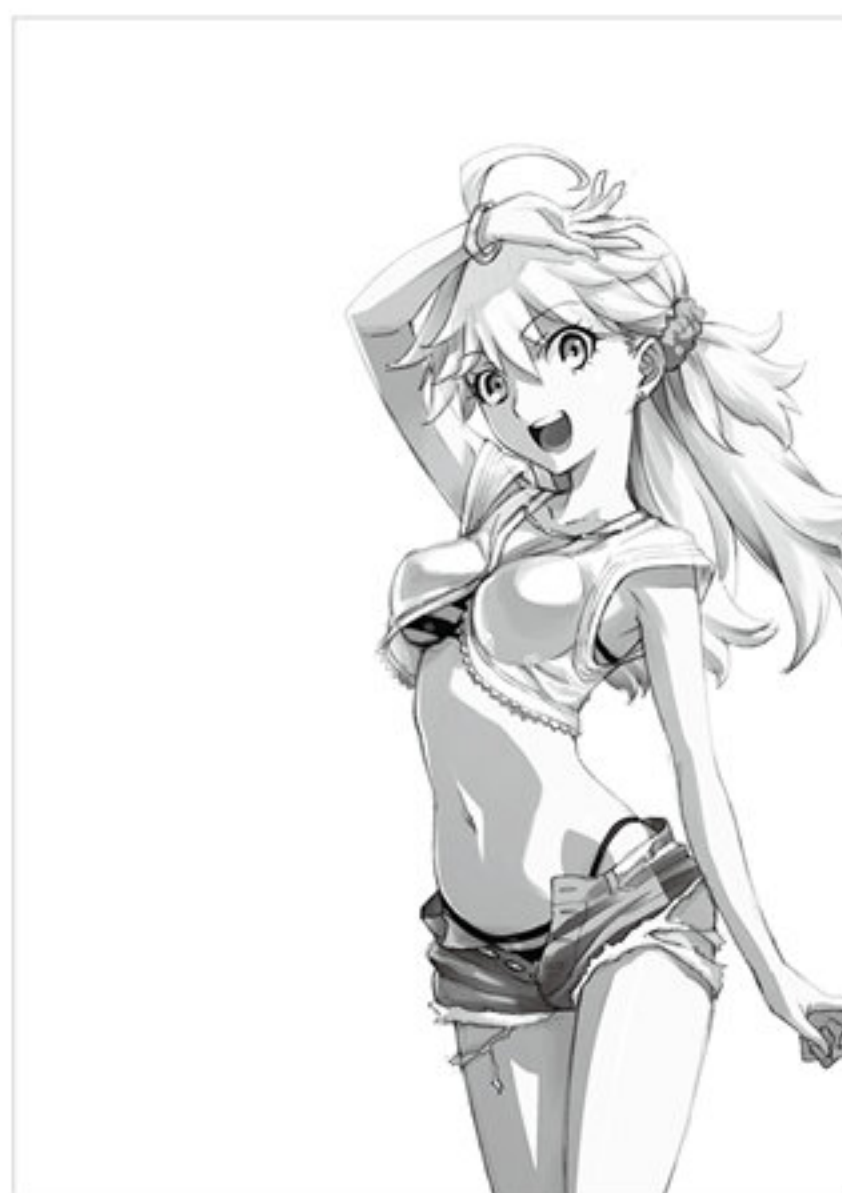
背景合成サンプル

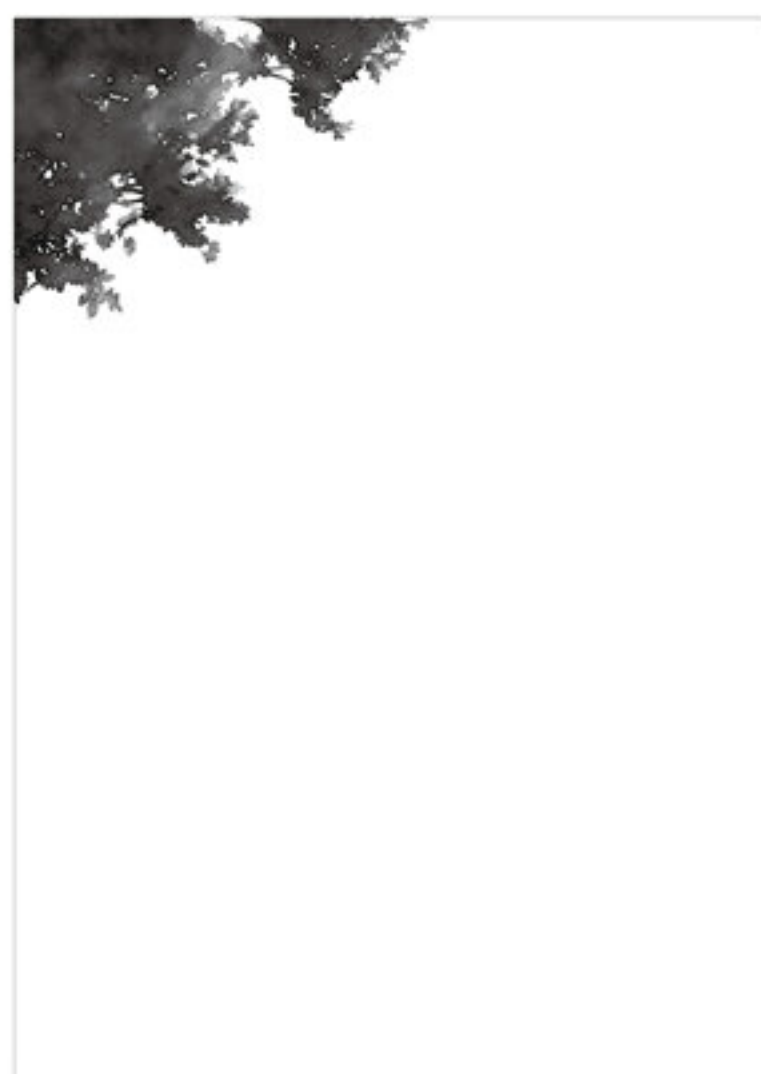
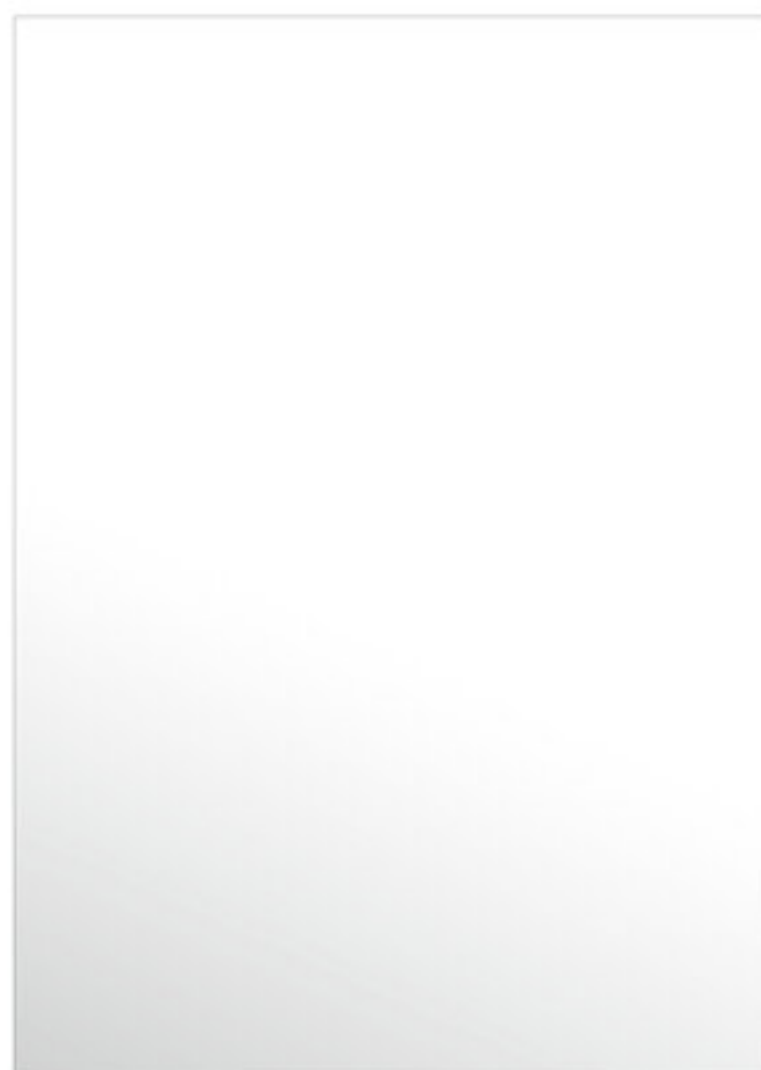
背景用資料写真

キャラ・線画完成

● **テーマ**…本書「キャラ・背景編」の内容がひとめでわかるもので、インパクトのあるもの。

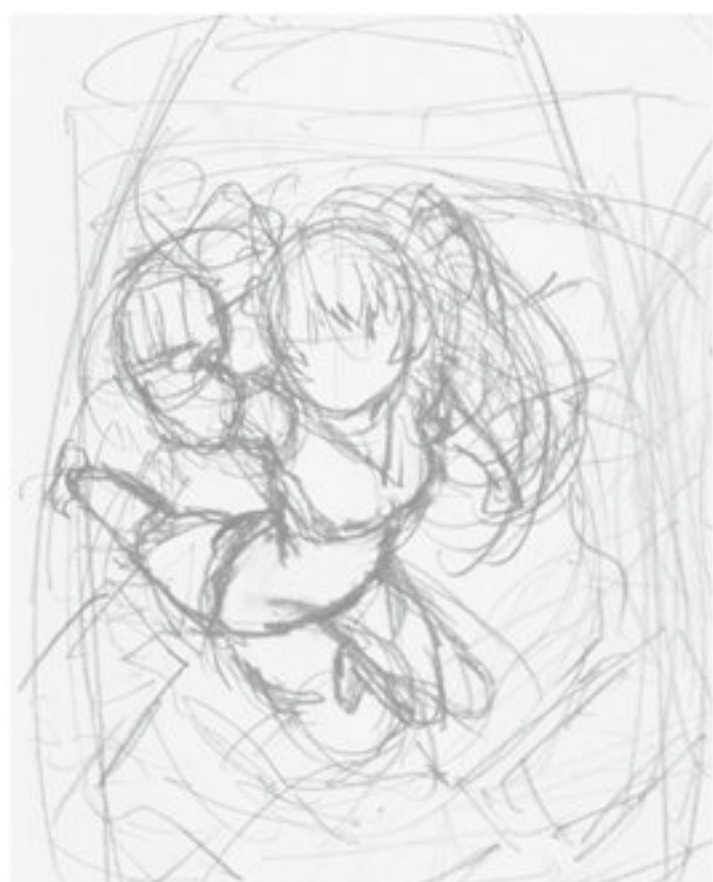
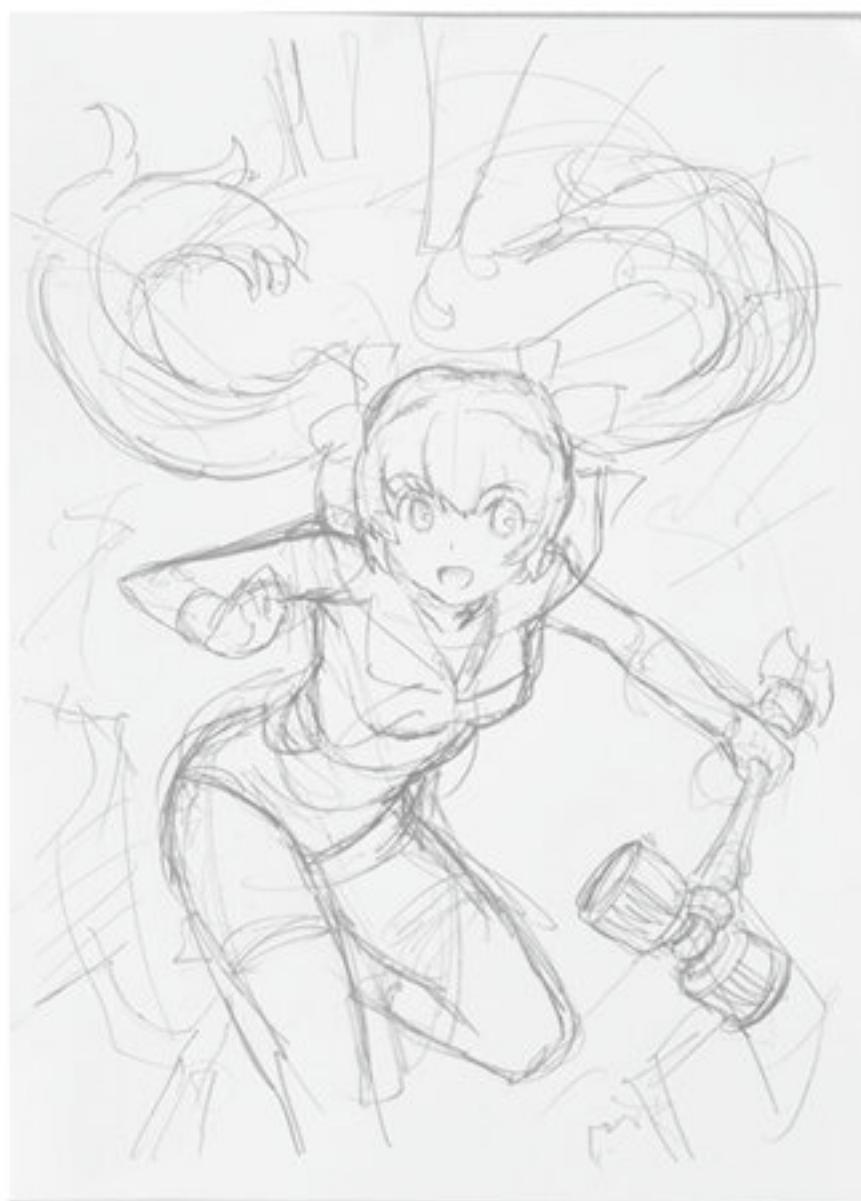
● **モチーフ**…爽やかでちょっぴりセクシーなキャラ。駅、街路樹（葉っぱなど）

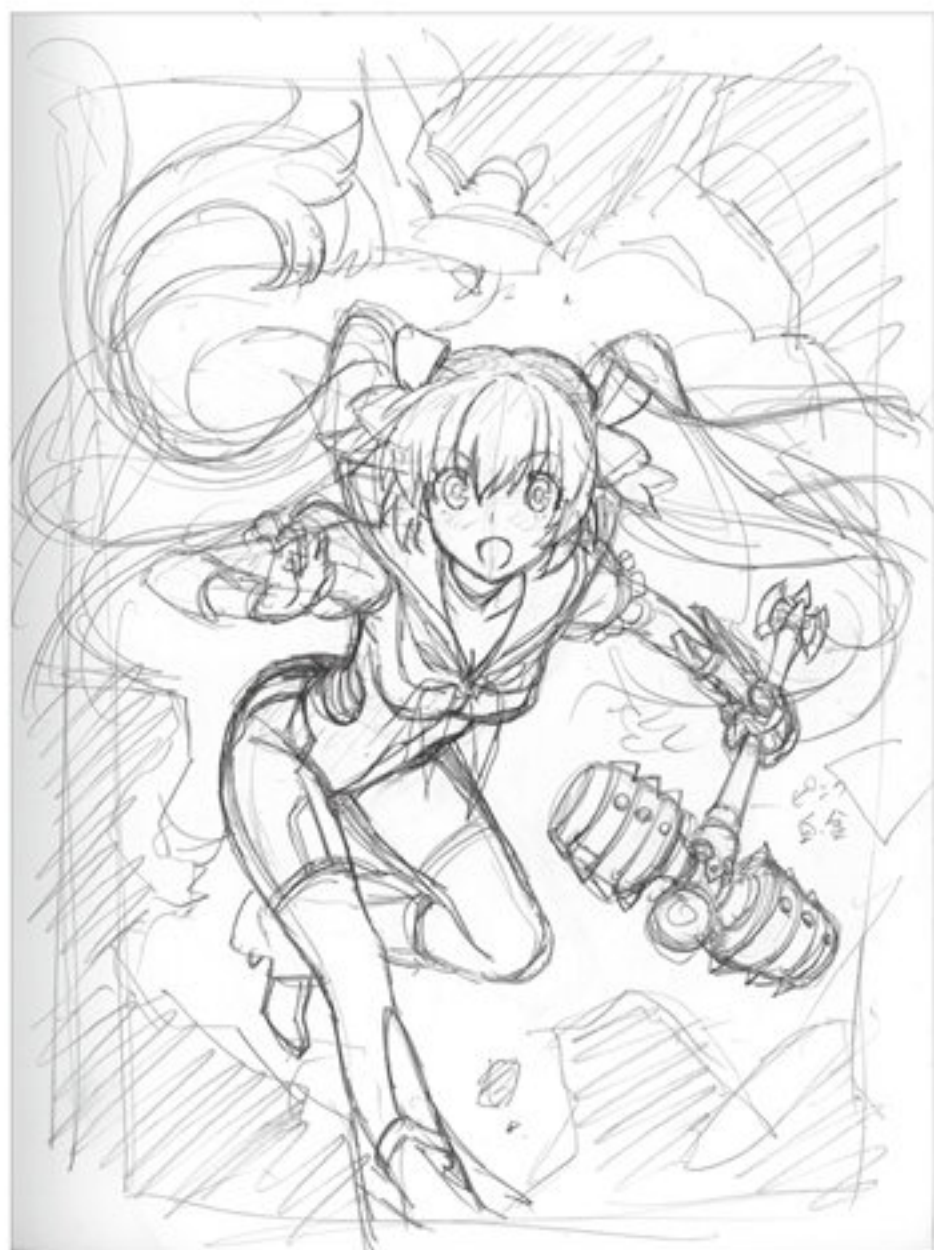
完成背景

キャラのカラーリング

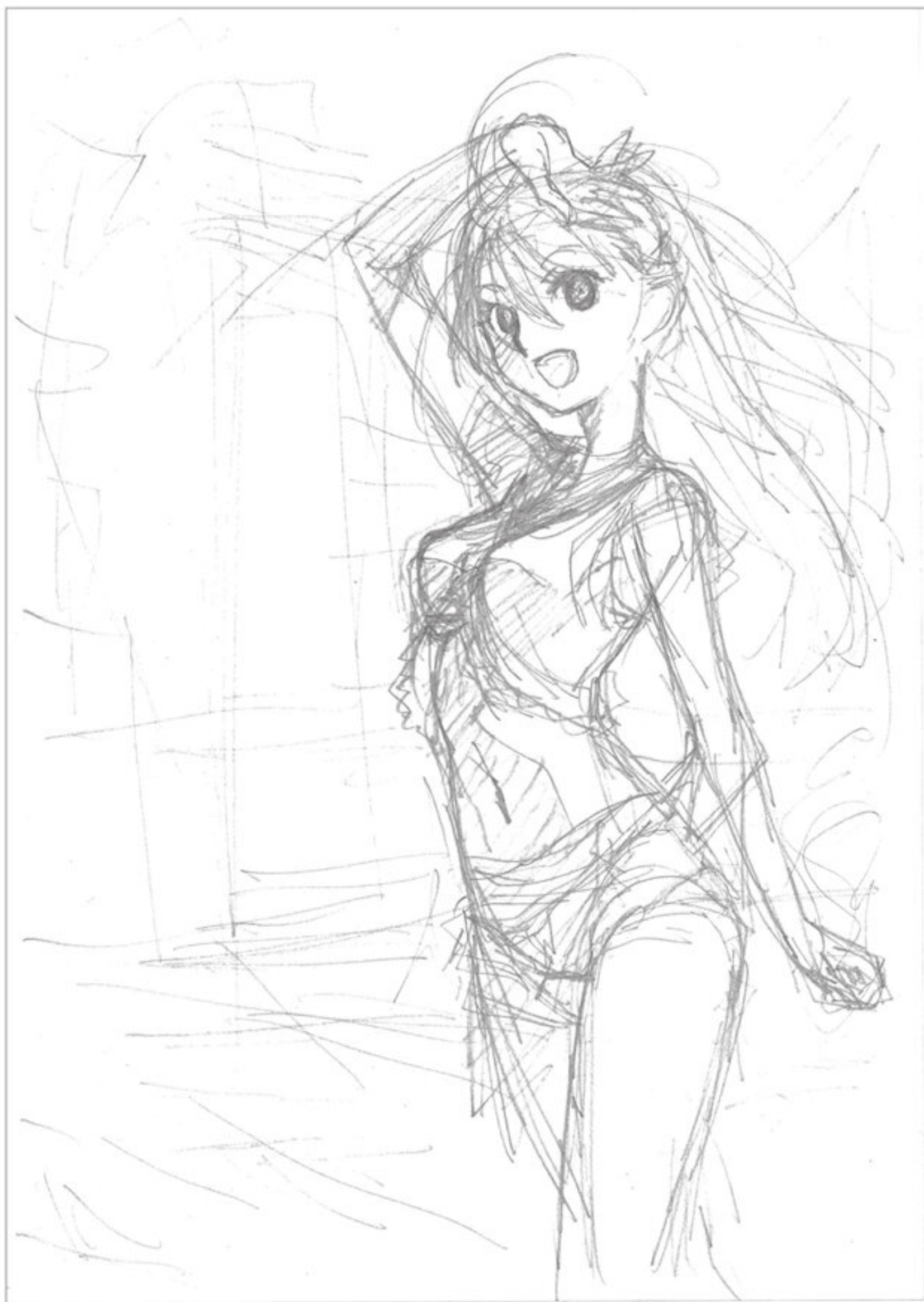
背景との合成

街路樹・葉っぱ部分

画面左下の方に、少しグラデーション
（画面に落ち着きを持たせる）

完成

原寸サイズ！

カバーラフの変遷

初期のカバーデザイン 01
テーマ「壁を壊そう」

初期のカバーデザイン 02

初期カバーデザイン用　キャラ設定 / 覚え書き

初期のカバーデザイン 03

本書制作開始当初のカバーデザインコンセプトは「壁を破ろう」。書籍の完成が近づき、森田氏からもラフ案が届いた段階であらためて検討が加えられました。
「本書の内容を充分に反映したものになっているか？」
イラストのデザインというのは、ただ絵を描けばいいというものでは無いどころか、「最初と話が違うじゃん」という、自分には全く責任がなくても「やり直し」になることが、当たり前のようにあります。
森田先生、お疲れ様でした

最終カバーデザインのラフ　テーマ…キャラと駅 (仮)

森田さんに聞く 10 の質問

本書「作画の現場」、またカバー原画をお願いした森田和明氏に、作画、特に背景の作画を巡ってお話を伺いました。

【質問 1】 背景なんて描いたことがない、っていう人は、最初はどんなものを描いたらいいでしょうか？

森田：最初は、写真トレスからでもいいかも…と思います。基本は、やってみて自ら学ぶと言うことでしょうか。
例えば、なんか、風景の写真とかのとレスを始めたりすると、描いていてわけのわからないもの…たとえばこの黒、なんなの？　とかいうことが必ずあります。何が写っているのかわからない部分やものが出てくる。そういう時に、どうします？
「まあいいや」って黒くしちゃうのもありますけれども、「これは何？」って思うところから、調べたり考えることを経験するわけですね。その積み重ね、いわゆる経験が、そのあとの（後年、描くことになった）いろんな背景やキャラを描く時の「基盤」や「ネタ」になってきた感じが、自分の場合はありますね。
線をたす、りんかくをはっきりさせるというのは、まさに「画面づくり」なわけで、そういう意識は、いろんなものを描きながら「あれ？」「じゃあどうしよう」という疑問と回答、試行錯誤の経験によって芽生えてくるものだと思うんです。
だから、最初は「トレスでも」と。

【質問 2】：背景を描く時に、意識されていることはありますか？

森田：「ベタと白いところ」というような「コントラスト」…いわゆる、「白と黒のバランス」ですね。

【質問 3】 イラストなどには、背景が無いなりの見せ方もありますが（心象イメージとしての明暗や模様など）、逆に、背景があるとわかっている時に気をつけることはありますか？

森田：…場所の指定とかシーンイメージがある時、なんかは、キャラと背景の関連性に気をつけます。
具体的には、キャラの演技、ポージング、衣装、表情も、「何の背景を描くのか」「どこの背景を、なぜ描くのか」ということと無関係にはいられない。
たとえば背景を「浅草に」という場合を考えてみますと、自分の中の「浅草」のイメージをふくらませていきます。浅草のイメージとして、たとえば「鳩に豆をやってる (※)」、なんてビジョンが来たら、キャラが「豆やってる」ポーズ、シーンにするとか。指定された背景なら、そこから連想されるものを入れるとか。…無論、クライアントの意図を抑えた上でのことですが、いわゆる「イメージを広げながら、コンセプトを固める」ってことです。
「背景」とひと言で言っても、背景の、何を追うかで…たとえば、カバン一個でもそのシーンにマッチするか、ミスマッチか、ということが出てきますし、当然それに応じて「キャラ」も明らかになるわけです。…なんか、背景を語るよりキャラづくりの話になっちゃいましたが（笑）

【質問 4】 趣味で、背景入りのイラストとか描きますか？といいますか、ぶっちゃけ、プロになる前は、背景描いてましたか？

森田：いいえ（笑）　マンガを描くようになってから、必要に迫られてやるように（描くように）なりました。今になって思うと、ここでの試行錯誤や経験は、かなり大きいものがあります。室内とか屋外とか、風景や車、もう「これはイヤだ」とか言ってられないくらい、いろんなものを描く機会がありましたからね。

【質問 5】 森田さんが考える「背景を描く必要性」について…という質問が来ているのですが。

森田：背景を描く必要性…それはもう第一に「場所を伝える」　第二に、「空気感」…「場所の空気感」を伝える。ってことでしょうか。これによって、現実に近づく。

（※）現在は鳩の餌やりは禁止を呼びかけられています。

つまり、「背景を描くことで、キャラにプラスアルファされるものがある」ということが、必要性かも。

【質問6】背景描いてて楽しいですか？（笑）

森田：「ものができあがっていく」という面白さが、ある。
建物とかなんかは、描き進めることで「建設されていく」でしょう。プラモを作っていくような。同時に、もの…キャラとか、画面が、背景が描き進むにつれて『現実感を帯びてゆく』っていう感じがあって、それが楽しいところです。

【質問7】背景ではこういうのは難しい、というものはありますか？

森田：公園とか、ただ「広い」っていう、ものとものの距離が定めにくいというか、…特に「何もない」というのは、認識しにくい分、広い感じを出すのは、難しいと思います。

【質問8】背景の練習法ってありますか？

森田：…うーん。パース、立体を描いてみる、ってことでしょうか。それと、関心を持続させるということかな。…日常のものを見て、たとえば車のタイヤがなんで、こういうだ円に見えるのか、どういう時はどういうだ円にしたら、らしくなるのか、とか…。

【質問9】好きなマンガ作品の背景を見て描くとか、マンガの画面を実際の作画サイズ、つまりB4サイズでコマわって描いてみる、なんてのは、練習になるでしょうか？

森田：…そういえばやったなあ（笑）。
練習になります。キャラを描いてから背景を入れてみるのもいいんですが、そうすると、やっぱキャラの方が楽しいから、あえてキャラはアタリまで（まるバッテン）にして、キャラの後ろの背景、キャラとの大きさや位置のバランス、線の感じ…フキダシや描き文字なんかもきちんと位置とか形とか見て描いていくというのは、勉強になりますね。
で、そんなふうに人の背景を見て、模写して描いていくと、その人が何にこだわっているか、どんな意識で描いているのかも見えてくる。

【質問10】「じゃあ、背景でも描いてみようかな？」というような、これから「未知の世界」に踏み出す方達へ、励ましを（笑）

森田：「描いたものを、人に見せて意見を聞く」ということをやって下さい。それも、できれば、同じように絵に関わっている人の。
で、いわれたことに反発しないで、素直に聞けるか…っていうのが、重要だったりすると思います。
技術やテクニックっていうのは、描いていけば上達するもの…ですが、やっぱり最終的には、読者と自分とか、クライアントとかの「人とのつながり」っていうのが、最後に問題になって、くるから。そういう意味でも、反発したいなら、なんで反発したいのか、とか、そういう考え方を持つということも大切だと思います。そういう意味では、謙虚であれ、というか。まあ、自分もそうあらなきゃって、思っていますが（笑）

本日はどうもありがとうございました。

森田和明／もりたかずあき
『神様ドォルズ』『AURA』『ペルソナ4』キャラクターデザイン、『カーニバルファンタズ』キャラデザ&総作画監督など。現在も来年に向けてのシークレットプロジェクトが進行中。

■著者紹介

林　晃（はやし・ひかる）

1961年、東京生まれ。東京都立大学人文学部／哲学専攻卒業後、本格的にマンガ家活動を始める。ビジネスジャンプ奨励賞、佳作受賞。マンガ家・古川肇氏、井上紀良氏に師事する。実録マンガ「アジャ・コング物語」でプロデビューを果たした後、1997年にマンガ・デザイン制作事務所 Go office（ゴーオフィス）を設立。「マンガの基礎デッサン」シリーズ（ホビージャパン刊）、「コスチューム描き方図鑑」、「スーパーマンガデッサン」、「スーパーパースデッサン」「キャラポーズ資料集　女のコ制服編／女のコのからだ編」(以上グラフィック社刊)、「マンガの基本ドリル1～3」「衣服のシワ上達ガイド1」(廣済堂出版刊)など、国内外200冊以上に及ぶ"マンガ技法書"を制作している。日本マンガ学会会員。

◆ http://www.go-office.jp/
◆ http://gooffice.blog79.fc2.com/

マンガの基礎デッサン キャラ・背景編 電子版

2015年6月 電子版発行

著者　　林　晃（Go office）

発行人　松下大介
発行所　株式会社ホビージャパン
〒151-0053　東京都渋谷区代々木 2-15-8
電話 03-5304-7601（編集）
電話 03-5304-9112（営業）

■スタッフ / Staff

●作画
Siny
森田和明（Kazuaki MORITA）
星野里佳（Rika HOSHINO）
ゆずpon（Yuzupon）
雪野泉（Izumi YUKINO）
アズマサワヨシ (Azumasawayoshi)
新城拓也（Takuya SHINJYO）
芳賀理彩子 (Risako HAGA)
之白 黒 (Kuro YUKISHIRO)
いっち（Icchi）
加藤聖（Akira KATOU）
SAKI
御堂りこ（Riko MIDOU）
ちくわ（Thikuwa）
志弦（sizuru）
林晃（Hikaru HAYASHI）
（順不同）

●カバー原画
森田和明（Kazuaki MORITA）

●スタジオ撮影
岡崎 敬 [ササキスタジオ]（Takashi OKAZAKI -Sasaki Studio-)

●カバーデザイン
島内泰弘デザイン室（Yasuhiro Shimauchi Design room inc.）

●編集
林　晃 [Go office] （Hikaru HAYASHI -Go office-）

●編集・レイアウトデザイン
濱田実穂 [Go office] （Miho HAMADA -Go office-）

●シナリオ協力
濱田実穂 [Go office] （Miho HAMADA -Go office-）

●編集協力
ひめ（Hime）

●企画
谷村康弘 [ホビージャパン]
（Yasuhiro YAMURA -HOBBY JAPAN-）

●協力
日本工学院専門学校
日本工学院八王子専門学校
クリエイターズカレッジ　マンガ・アニメーション科

●モデル
佐藤麻希子（Makiko SATO）

●撮影協力
学校法人タイケン国際学院　日本ウェルネス高等学校　中野キャンパス

※2012年10月31日発行の「マンガの基礎デッサン キャラ・背景編」に基づき制作